

¡INCLUYE DVD CON DEMOS JUGABLES!
XBOX
Revista Oficial Xbox. Edición España
GUERRA ABIERTA EN XBOX LIVE
FULL SPECTRUM WARRIOR
Estrategia y acción combinadas en un solo juego
AVANCE E3
Los juegos que destacarán en la Feria
VISITAMOS A SUS CREADORES
CHRONICLES OF RIDDICK
El juego basado en el nuevo filme de Vin Diesel
CONCURSO
STEEL BATTALION LINE OF CONTACT
Sorteamos un juego y un controlador
ANÁLISIS DE LAS ÚLTIMAS NOVEDADES
NINJA GAIDEN
UEFA EURO 2004
HITMAN CONTRACTS
TOCA RACE DRIVER 2
PRIMEROS VISTAZOS DE: THE READ STAR, THE PUNISHER Y UNREAL CHAMPIONSHIP 2: THE LIANDRI CONFLICT
NÚM. 28 • PRECIO ESPAÑA 6,95 €
MC EDICIONES
8 414090 226943 00028



La Venganza... mejor servirla en caliente.
Esta vez es algo personal... a Ryu Hayabusa, el temido asesino ninja, le hierve la sangre cuando el oscuro Vigor Empire asesina a su maestro. Para vengarse de los que le han traicionado, Ryu desata su ira y emprende esta aventura en la que se confunde el límite entre el bien y el mal, y donde pondrá a prueba todo en lo que siempre ha creído.
Siente la furia de Ryu Hayabusa cuando destruya a sus enemigos con precisas armas ninja y técnicas letales. Tu misión: aniquilar el Vigor Empire, derrotar al Santo Emperador y recuperar la espada mágica "Ryuken".
NINJA GAIDEN®
Libera el ninja que llevas dentro.
16+
www.pegi.info
SÓLO PARA XBOX
www.ninjagaidengame.com
TECMO
100% GAMES
Team NINJA
XBOX
LIVE
INCLUYE FUNCIONES ONLINE
Ninja Gaiden®, ©Tecmo, LTD. 2003. Tecmo and the Tecmo logo are registered trademarks of Tecmo, LTD. Team Ninja and the Team Ninja logo are trademarks of Tecmo, LTD. The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association. Microsoft, Xbox, Xbox Live, the Live logo and the Xbox Logos are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft.





www.revistaoficialxbox.net

Director Edición Española
José Emilio Barbero
(xbox.mad@mcediciones.es)
Orense, 11 · 28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83 · Fax: 91 417 05 33

Jefa de Redacción Rosa Delamo
(xbox.bcn@mcediciones.es)
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 62
Maquetación Celia Mínguez
Colaboradores y Traductores Óscar Santos, Carles Sierra, José Raúl Sotomayor, Alfredo Biurrun, Raúl Pérez, Òscar Broc y J. L. Logan.
Corrección Lourdes Gata
Fotógrafo Sebastián Romero

Directora Comercial y publicidad
Carmen Ruiz
(carmen.ruiz@mcediciones.es)
Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 61

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
(suscripciones@mcediciones.es)

EDITA
MC
MC EDICIONES
Editora Susana Cadena
Gerente Jordi Fuertes
Redacción, Administración y Departamento de Publicidad
Paseo San Gervasio, 16-20
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 62
08022 Barcelona
Delegación en Madrid
C/ Orense, 11 bajos
28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83
Fax: 91 417 04 84

Distribuye COEDÍS S.L.
Avda. Barcelona, 225
Tel. 93 680 03 60
08750 Molins de Rei - Barcelona
Delegación en Madrid
c/ Alcorcón, 9
Polígono Industrial Las Fronteras
Torrejón de Ardoz - Madrid

Fotomecánica
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Imprime CAYFOSA-QUEBECOR
Tel: 93 565 75 00

Impreso en España (Printed in Spain)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 6,95 €
Depósito Legal: B-2430-02
06/04



EA se apunta a Xbox Live

LO HABÍAMOS venido apuntando desde hacía ya algún tiempo, y finalmente se ha confirmado en los días inmediatamente previos a la celebración del E3 en Los Ángeles: Electronic Arts y Microsoft han llegado a un acuerdo que finalmente va a hacer posible que los juegos de EA puedan ser disfrutados a través de Xbox Live.

El anuncio, que corrió a cargo de Robbie Bach -director general de Microsoft Xbox- y Don Mattrick -presidente de los estudios de EA a nivel mundial-, se realizó dos días antes de la inauguración del E3 en un acto celebrado en el Shrine Auditórium de Los Ángeles. Lo mejor de todo es que no vamos a tener que esperar mucho para que el acuerdo se haga efectivo ya que está programado que los juegos de EA estén disponibles para ser jugados en Xbox Live a partir de este mismo verano. Será entonces cuando los casi un millón de suscriptores con los que actualmente cuenta el servicio puedan disfrutar de los cerca de los 15 títulos de EA que inicialmente se subirán al carro de Live.

No hace falta ser demasiado elocuentes sobre la importancia de este acuerdo, tan sólo hay que constatar el peso de Electronic Arts en la industria del videojuego; tampoco podemos olvidar la difusión y calidad de algunas de las franquicias de la compañía, que sin duda figuran entre los juegos más vendidos y jugados a nivel mundial. En nuestro caso particular, y dado que el fútbol es sin género de dudas el deporte rey que levanta pasiones entre millones de aficionados, la mera posibilidad de poder jugar *on line* a un título del calibre de *FIFA 2005* presagia un halagüeño futuro para Xbox Live.

Pero no sólo de juego deportivos vive el hombre, y además de *FIFA* o *NBA Live*, también podremos disfrutar de modos de juego *on line* con otros títulos tan prometedores como las tercera entregas de *Timesplitters* o *Burnout*, por no hablar de *Battlefield* o de *Need for Speed Underground 2*.

Pero si ésta fue sin duda una de las mejores noticias con la que Microsoft desembarcó en el E3, no fue sin embargo la única: empezando por la confirmación de que *Halo 2* llegará en noviembre de este mismo año y continuando con la presentación de una nueva y prometedora franquicia, *Forza Motosports* (busca más detalles en este misma revista), una última buena nueva estaba a punto de confirmarse al cierre de esta edición: todo apunta a que por primera vez desde su salida al mercado, durante el mes de abril Xbox ha vendido más unidades en Estados Unidos que su directa competidora PlayStation 2.

José Emilio Barbero
Director



REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

Sumario>28









UNREAL CHAMPIONSHIP 2: THE LIANDRI CONFLICT

004

Digital Extreme ha abandonado el barco y ahora son los creadores de Epic Games los encargados de ultimar hasta el último detalle.



THE PUNISHER

006

Encarna a uno de los personajes más antiguos de Marvel, un veterano del Vietnam atormentado por el asesinato de su mujer y sus hijos.

THE RED STAR

006

Puede que no sea el tebeo para adultos más conocido del mundo, pero al menos se esfuerza por brindar generosas dosis de estilo e imaginación.

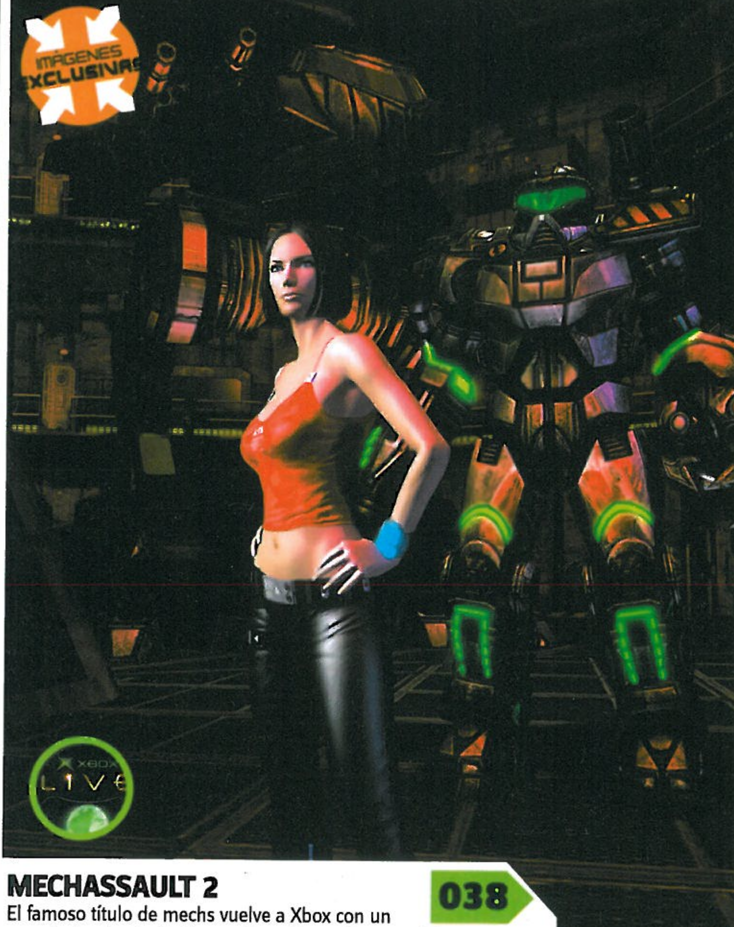


XBOX LIVE

078

Sección en la que cada mes puedes encontrar información sobre *Xbox Live* así como análisis de juegos compatibles.





MECHASSAULT 2

038

El famoso título de mechs vuelve a Xbox con un mundo de ciencia ficción en el que la cruel mente del hombre está por encima de todo.

EDITORIAL

PRIMER VISTAZO

ACTUALIDAD

REPORTAJES

ANÁLISIS

PLAY: LIVE

PLAY: MORE

DEMOS EN EL DVD

- TOCA Race Driver 2: Ultimate Racing Simulator
- Tom Clancy's Rainbow Six 3
- Drake

Contenido Extra

- Tom Clancy's Rainbow Six 3 Garage
- Splinter Cell: Kola Cell
- Splinter Cell: Vselka Infiltration
- Splinter Cell: Vselka Submarine

PELÍCULAS EN EL DVD

- Making-off de Halo 2
- Splinter Cell: Pandora Tomorrow
- BC
- Driv3R
- Making of Richard Burns Rally
- Silent Hill 4: The Room
- Conan
- Knights of the Temple: Infernal Crusade
- Painkiller





↑ La secuela contará con armas nuevas.



↑ ¡Efectos especiales de órdago!

Unreal Championship 2: The Liandri Conflict

Más rápido, más inteligente, más letal

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: EPIC GAMES
EDITOR: MICROSOFT
DISPONIBLE: NOVIEMBRE 2004
JUGADORES: 1-8 VÍA XBOX LIVE SYSTEM LINK

EL TÍTULO insignia que acompañó al lanzamiento de *Xbox Live* en noviembre de 2002 fue *Unreal Championship*; ahora, la secuela presenta algunas novedades de importancia capital. La más destacada es el cambio de desarrollador ya que Digital Extreme ha abandonado el barco y ahora son los creadores de Epic Games, auténticos padres de la marca *Unreal*, los encargados de ultimar hasta el último detalle de la programación. Lo más probable es que el cambio se deba a la implicación de Digital Extremes en el desarrollo de un título para un jugador llamado *Pariah*. No obstante, también podría ser por culpa del acuerdo que firmaron Microsoft y Epic Games durante la celebración de la muestra X03, según el cual Epic creará cinco títulos en exclusiva para Xbox.

Sean cuales sean las razones, lo que está claro es que *Unreal Championship 2: The Liandri Conflict* se erigirá en un shooter de armas tomar, nunca mejor dicho. Y lo sabemos a ciencia cierta porque, ¿alguien recuerda algún juego de Epic que fuera malo? Por lo que se refiere a la jugabilidad, se han introducido algunos cambios en la fórmula de shooter en primera persona que tan buenos resultados les ha dado. Para empezar, se incluye un sistema de combate cuerpo a cuerpo para que puedas salvar el pellejo cuando te quedas sin munición. Pero eso no quiere decir que no vayas a poder humillar a los contrarios con una carrera precipitada hasta su posición, una mirada fulminante directamente a los ojos y un tajo letal que los deje secos al instante. Eso estaría muy feo.

El juego contará también con un enfoque opcional en tercera persona para satisfacer a los usuarios que suelen padecer mareos cuando la acción en pantalla se pasa de frenética. Epic recomienda pasar al modo en tercera persona cuando se produzcan enfrentamientos cuerpo a cuerpo de alto voltaje, de esos que echan chispas.

Destacan, además, los espectaculares combos de los personajes. Tras pulsar la combinación de botones pertinente, tu *alter ego* jugón lanza una serie de golpes devastadores contra el rival o bien resguarda su pellejo tras un efectivo combo defensivo. Uno de los que estamos deseando ver en acción es el llamado movimiento «reflejo», capaz de devolver el ataque de un enemigo hacia su emisor y además con intereses. Tiene una pinta estupenda.

Cada personaje dispondrá de unos atributos y unos métodos de ataque particulares. Epic ha prometido además que los personajes serán mucho más móviles y ágiles que los del *Unreal Championship* original. Cada protagonista deberá echar mano de su arsenal personalizado de habilidades gimnásticas (ya sabes, saltos, mortales, giros y demás) para sacar buen partido de los entornos. Y que nadie piense que es un cobarde si en algún momento tiene que ocultarse...



↑ Cada personaje dispone de unas habilidades específicas espectaculares.



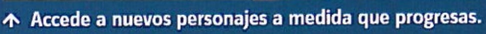
↑ En esta ocasión no basta con disparar a los enemigos hasta que mueren.



ÉRASE UNA VEZ...

Seguro que pocos esperaban un argumento, pero helo aquí. En la campaña para un jugador tendrás que embarcarte en un periplo espectacular en el pellejo de Anubis. Este personaje intenta arrebatar el Torneo del Rito de Ascensión de Nakhti a la malvada Corporación Liandri y devolvérselo a su pueblo. Como puedes suponer, el torneo cuenta con una estructura piramidal: a medida que escales peldaños irás descubriendo secretos nuevos y accederás a personajes secretos que, a partir de ese momento, estarán a tu disposición cuando decidas enfrascarte en una multipartida.





↑ Accede a nuevos personajes a medida que progresas.



↑ Los personajes podrán moverse con mayor velocidad.



↑ Lanza ondas de choque contra los rivales gracias a los ataques especiales.



↑ La última generación del motor de *Unreal* a pleno rendimiento.

INFORMACIÓN ADICIONAL

¡INCLINÁOS ANTE MÍ!
The Liandri Conflict ofrecerá torneos en los que podrán enfrentarse hasta ocho contrincantes, ya sea en *Xbox Live* o vía *System Link*. Como cualquier suscriptor de *Live* supondrá, el juego completo hará buen uso de las tablas clasificatorias de *Xbox Live*. ¿Serás capaz de lograr el título honorífico de campeón absoluto de *Unreal*?

¡TE DA ALAS!
Los adrenalíticos reforzadores de combos vuelven a la carga. Si recoges las cápsulas de adrenalina que encontrarás a lo largo y ancho de todos los mapas, podrá sobrecargar la fuerza y la potencia de tus ataques y defensas, además de disparar la velocidad y movilidad de tu personaje hasta niveles cuasi divinos. ¡Toma ya!



↑ Si permites que alguien se acerque a esta distancia es que estás loco. Pero aún tienes una oportunidad de liquidarlo.

IMÁGENES EXCLUSIVAS

The Punisher

El héroe más brutal y violento de Marvel

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **VOLITION**
EDITOR: **THQ**
DISPONIBLE: **SEPTIEMBRE 2004**
JUGADORES: **1**

CHAMPAIGN, Illinois. Sede de Volition, equipo responsable de *Red Faction*, *Summoner* y, por si acaso hay algún lector nostálgico al loro, la saga *Descent*.

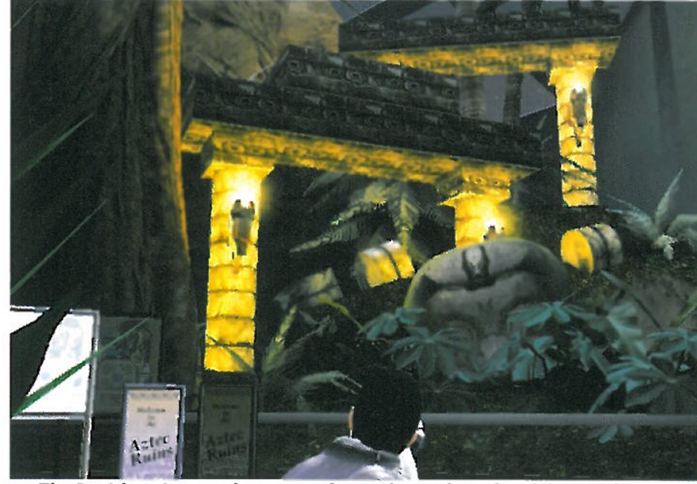
Que nadie se llame a engaño. El equipo nos informa que, si bien la peli del mismo nombre será utilizada a modo de gancho publicitario, no es su fuente de inspiración principal. El juego beberá sobre todo de los cómics, con toda la agresividad y violencia que ello conlleva.

Para los neófitos, diremos que *The Punisher* (o como será llamado aquí, *El Castigador*) es uno de los personajes más antiguos de la Marvel, un veterano del Vietnam atormentado por el asesinato de su mujer y sus hijos. Un personaje que, tras un largo retiro, fue resucitado por Garth Evans y Steve Dillon, responsables de la saga de *Preacher*. Si hasta la fecha creías que los cómics son sólo para niños, ya puedes ir cambiando el chip. *The Punisher* es violento en grado sumo y emplea un lenguaje no apto para oídos *decentes*. Volition pretende recrear ambos aspectos con gran fidelidad, tal y como recalca Dan Cermak, el maduro y educado productor ejecutivo del juego.

«Trabajar con *The Punisher* ha sido muy divertido. La tragedia familiar le ha afectado tanto que ha decidido ejercer de justiciero por motu propio, y se dedica a destruir cualquier actividad criminal con los métodos más expeditivos y los objetos más atípicos que uno pueda imaginar.»

De hecho, el videojuego de *The Punisher* te permitirá emplear los métodos de venganza más innovadores que se han visto jamás. Agarra a uno de los malos por el pescuezo, arrástralo hasta una de las zonas interactivas del nivel, y sonsácale la información que precises haciendo gala de la brutalidad en estado puro que te caracteriza. En una de las escenas más terroríficas a las que hemos asistido como redactores de esta revista, tuvimos la oportunidad de meter a un criminal en una trituradora de madera. ¡Hasta nos apartamos de la pantalla en un movimiento reflejo para que no nos salpicaran las vísceras!

En el apartado gráfico se parece a *Max Payne*, sobre todo si echamos mano del botón de cámara lenta. Al pulsar izquierda o derecha controlas la mano diestra o la siniestra. Sin embargo, lo más impactante es el estilo del protagonista a la hora de *ejercer* su particular justicia, con su abrigo ondeando al viento y las pistolas en ristre. Pero si tenemos en cuenta que el guión corre a cargo de los autores del cómic original, que los dibujos son obra de la Marvel y que disfrutaremos de un montón de cameos de otros superhéroes de la factoría, lo que está claro es que el juego puede aportar unas dosis de calidad excepcionales.



↑ The Punisher siempre da con una forma de emplear el mobiliario urbano.

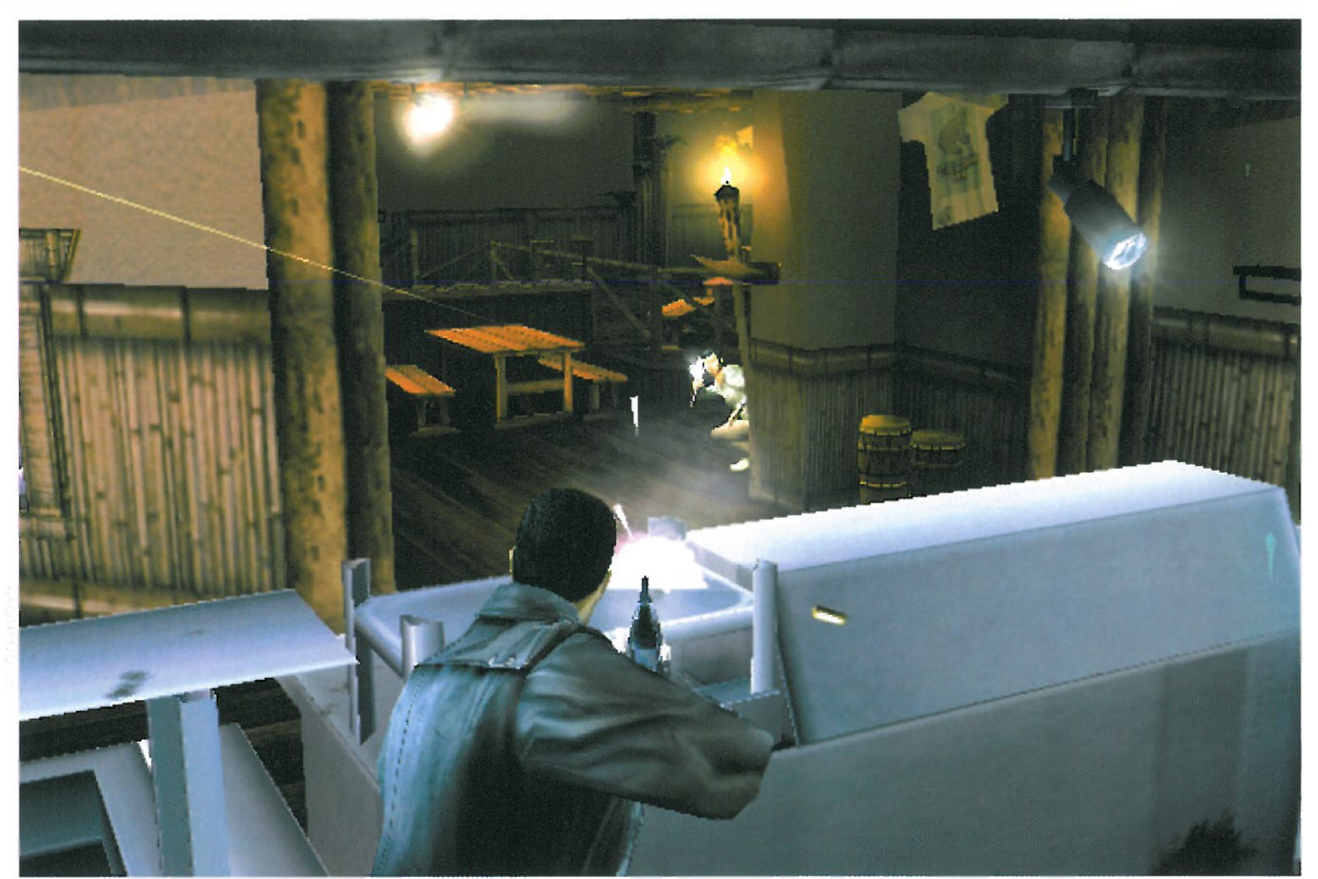


↑ Si esto te parece terrible, deberías haber visto al tipo 20 segundos después.



INFORMACIÓN ADICIONAL

MÁTAME SUAVEMENTE
La función de cámara lenta de *The Punisher* es todo un ejercicio de estilo. Pulsa el botón correspondiente y, si el medidor no se ha agotado, descubrirás que la acción se ralentiza, los colores del escenario se apagan y el eco de los gritos de tu mujer y tus hijos atruenan en tu cerebro. Además, tus manos trabajan con total independencia, de modo que puedes apuntar a dos objetivos diferentes a la vez y controlar también la frecuencia de disparos de cada una de las armas con los gatillos Izquierdo y Derecho.



Emplea el escenario tanto para esconderte como para masacrar a los malos. Aunque puedes salir mal parado.

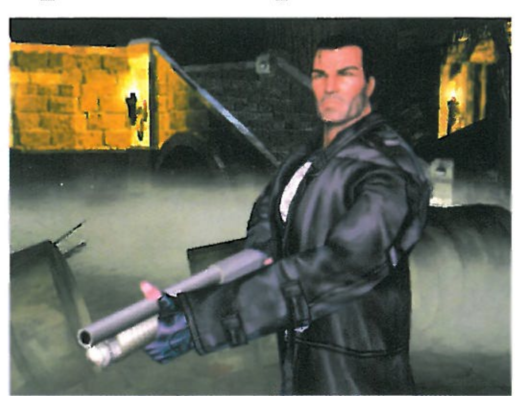
JUEGO SUCIO

En las zonas de tortura interactivas de cada nivel, si echas el guante a un enemigo, puedes sonsacarle información de cuatro formas diferentes. Utiliza la cruceta para seleccionar el método de tortura que prefieras, que podrás controlar con la palanca analógica izquierda. Uno de ellos consiste en clavarle el cañón de tu arma en la cara. Cuanta más fuerza apliques a la palanca, más rápido latirá su corazón y más posibilidades tendrás de que cante. Sin embargo, si te pasas de bestia lo único que conseguirás es que escupa los higadillos. Los enemigos que pueden serte útiles aparecen indicados con una marca de color verde. Para empezar, no te pases demasiado.



Frank empieza a apretar. Pero no te pases si no quieres perder a un confidente valioso.

El juego beberá de los cómics, con toda su agresividad y violencia

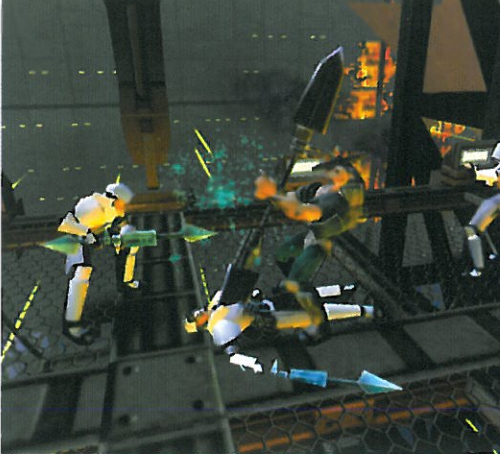


Frank Castle. Ni se te ocurra bromear con él.



¿Escopeta de doble cañón? Eso tiene que doler...





↑ Kyuzo es bastante malo.



↑ Las hoces de Maya son impresionantes.

The Red Star

No vas a necesitar ningún telescopio

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: MAJESCO
EDITOR: ACCLAIM STUDIOS
DISPONIBLE: FINALES 2004
JUGADORES: 1-2

PUEDE QUE *The Red Star* no sea el tebeo para adultos más conocido del mundo, pero al menos se esfuerza por brindar generosas dosis de estilo e imaginación.

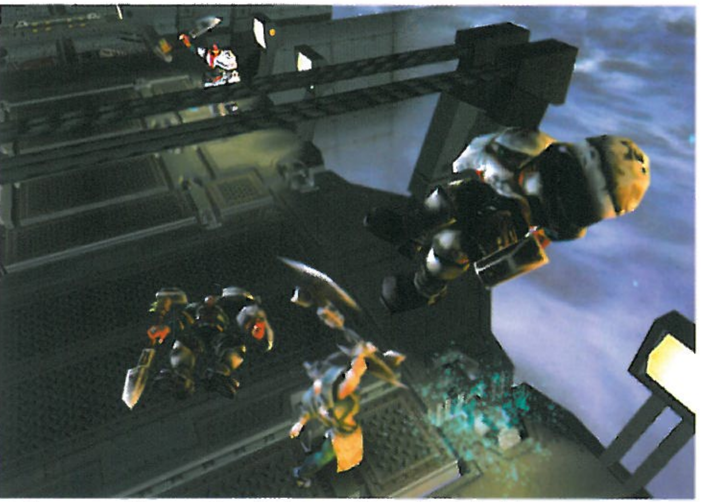
Gran noticia, pues, que la versión jugona de *The Red Star* apunte unas maneras excelentes. Se ambienta en un universo alternativo en el que Rusia se ha convertido en la superpotencia por excelencia, y en el que su ejército posee la tecnología y las armas más avanzadas. En este mundo también existe la magia y el ejército de La Armada Roja es capaz de invocar hechizos, llamados Protokols, contra sus enemigos.

El material que sirve de inspiración es tan complejo como exhaustivo; para adaptar tan vasta historia a una trama comedida, el personaje principal, Maya (una antigua Maestra Hechicera), se rebela contra la Patria. Ayudada por su guardaespaldas Kyuzo y por Makita, otro personaje en rebeldía, busca a su marido perdido por toda la república con la intención de derrocar al cruel dictador que está al frente de la Unión Soviética. ¡Casi nada! Los más veteranos evocarán a buen seguro los shooters o beat-'em-ups de avance lateral de antaño. Sin embargo, con una lágrima de nostalgia resbalando por nuestra mejilla, podemos afirmar que *The Red Star*, con su enfoque *retrofuturista*, viene dispuesto a revitalizar el género por completo.

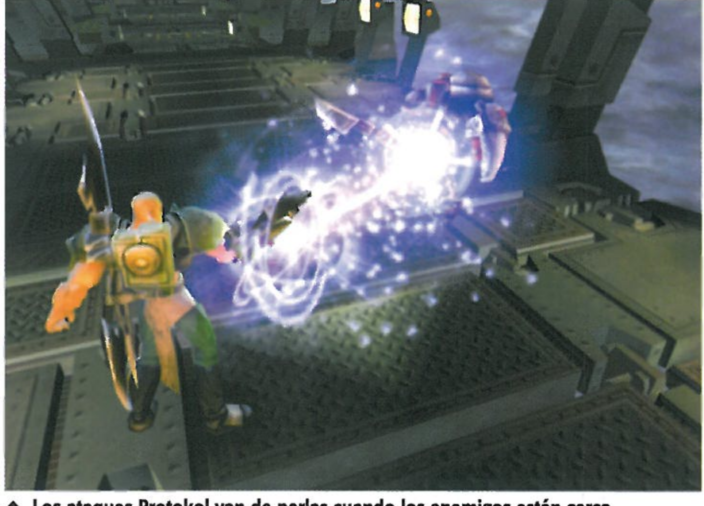
Los tres personajes a disposición del jugador son muy diferentes entre sí, tanto en el apartado de las habilidades (que varían en dureza, velocidad y accesibilidad) como en el de las armas (cambian el alcance, la potencia y la munición). El modo para un jugador es rápido y frenético, pero el meollo de la cuestión está en el modo para dos jugadores. Los contendientes, en su empeño por superar a las hordas de variopintos enemigos, que van desde pelotones de soldados a pie hasta gigantescas naves espaciales automatizadas, deben combinar todo tipo de ataques valiéndose del increíble arsenal que tienen a su disposición.

Como cada personaje puede llevar hasta cinco armas de corta o larga distancia al mismo tiempo, la jugabilidad cambia a cada momento. Cada enemigo requiere una técnica diferente (véase recuadro *Batalla Muy, Muy Estrellada*); la banda sonora, que podría tildarse de *tecnoindustrial*, así como los combates contra inconmensurables jefes, mantendrán a los jugadores en un estado de excepción permanente. El modelado de los personajes es de primera ya que aunque los escenarios destacan por un nivel de detalle supino y en pantalla se suceden multitud de acciones simultáneas, la velocidad gráfica no se resiente lo más mínimo.

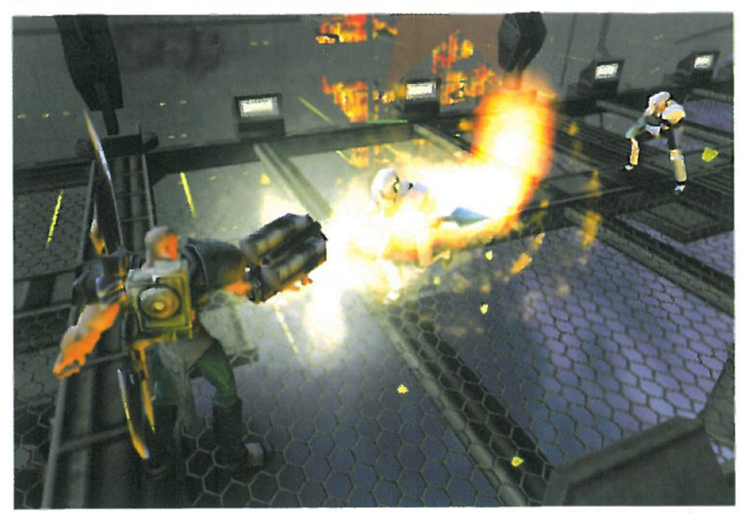
Al final de cada nivel, el juego evalúa la técnica, la velocidad, la energía consumida y otras estadísticas del jugador para, acto seguido, otorgarle una serie de puntos con los que puede comprar armas, proyectiles y reforzadores de energía. Por lo tanto, la durabilidad está asegurada. Puede que se nos vea el plumero, pero lo cierto es que la pinta de *The Red Star* nos tiene emocionados. No aporta excesivas novedades, pero promete diversión a raudales.



↑ Seguro que Kyuzo se llevaría el oro en lanzamiento de vigías.



↑ Los ataques Protokol van de perlas cuando los enemigos están cerca.


En un juego en tercera persona, el lanzallamas demuestra su efecto devastador.


Un tipo poderoso: un simple ataque y todos al garete.

BATALLA MUY, MUY ESTRELLADA

Deberás enfrentarte a los diferentes enemigos de *The Red Star* de múltiples maneras. En este caso, el fornido Kyuzo opta por echar mano de la magia (ataque Protokol) contra unos enemigos bien apostados. Primero tienes que cargar tu medidor de Protokol a lo largo del combate; a continuación, mantén pulsado Y para proyectar un ataque devastador. En el modo para dos jugadores se produce una pausa justo en ese momento, para que el otro personaje también pueda ejecutar otro ataque Protokol. Aunque también puedes desenfundar tu espada y lanzar tajos a diestro y siniestro.


Estos tipos vienen a por tí.


No lo dudes, acaba con él.

INFORMACIÓN ADICIONAL

INTÉNTALO
Completar *The Red Star* no es tarea fácil, pero los más masoquistas de entre los usuarios pueden probar su valía en el modo DX. En este caso, los enemigos son mucho más duros de pelar, pero si completas las misiones accederás a subjuegos y desafíos nuevos, aderezados con estupendos dibujos extraídos de los cómics.

PRET A PORTAL
La Armada Roja domina el manejo de los portales, o agujeros, de la guerra avanzada. Esto quiere decir que, de repente, en el fragor de la batalla, una nave espacial puede aparecer a tu lado como por arte de magia, asestar un duro golpe y desaparecer de nuevo a través del portal teletransportador.


Los combates a gran escala abundan. Ten mucho cuidado con las naves que pueden aparecer sin previo aviso a través de los portales.

↑ Forza Motosports.

Avance E3 2004

Muchas y muy buenas novedades se presentan en la edición de este año de la Feria de Los Ángeles.



COMO ya sabéis sobradamente, el E3 es con diferencia la mayor y más importante Feria dedicada al mundo de los videojuegos a nivel internacional (seguida muy de cerca por el Tokyo Game Show). Al cierre de la edición de este número, faltaban escasas horas para que la Feria abriera sus puertas a los profesionales del sector y a la prensa especializada, pero como suele ocurrir todos los años, buena parte de los juegos más llamativos que se iban a exhibir en la Feria ya habían sido anunciados con antelación. Aprovechando esta circunstancia, os ofrecemos un avance de los juegos más importantes para Xbox que se mostraron en la Feria.

Empezando por **Microsoft**, primera compañía que mostró su catálogo en un evento celebrado dos día antes del E3 en el Shrine Auditórium de Los Ángeles, hay que decir que a falta de una amplia variedad de novedades, la compañía de Bill Gates basó el peso de su ataque en tres baluartes principales: el acuerdo logrado con EA para que ésta tome parte activa con sus juegos en el servicio Xbox Live, el anuncio de la fecha de lanzamiento de *Halo 2* (9 de noviembre de 2004) y la presentación mundial del próximo bombazo para Xbox, el juego de conducción *Forza Motosports*. También se volvieron a mostrar el resto de juegos que actualmente están en desarrollo para nuestra consola como *Fable*, *Sudeki*, *Jade Empire*, *Kameo*, *Conker*, *Mech Assault 2*, *BC*, *DoA Ultimate* o *Unreal Championship 2: The Liandri Conflict*, pero por ser ya tan sobradamente conocidos como largamente esperados, vamos a centrarnos en el único juego realmente nuevo que se presentó.

Forza Motosports es un impactante juego de conducción que nace con la vocación de convertirse en una franquicia de tanto peso como *Project Gotham Racing* o *Sega GT*.

Entre sus características más destacables figuran la disponibilidad de más de 60 coches de fabrican- »



↑ Mercenaries.

↑ Star Wars Knights of the Republic 2: The Sith Lords.

↑ OutRun 2.

↑ Otogi 2.

↑ Spikeout: Battle Street.

↑ Worms Forts Under Siege.

↑ Colin McRae Rally 2005.

↑ Second Sight.

↑ Club Football 2005.

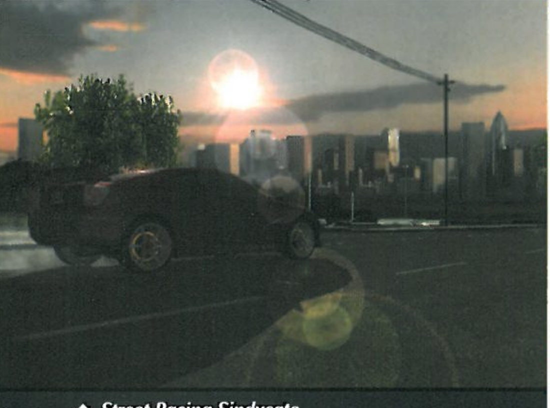
tes como Ferrari, Porsche o BMW, la posibilidad de «tunear» los diferentes vehículos para personalizarlos a nuestro antojo, la inclusión de una elevada cantidad de circuitos reales tan conocidos como Nurburgring o la representación de recorridos urbanos por ciudades como Río de Janeiro; sin olvidar, por supuesto, la posibilidad de competir en Xbox Live mediante diversas modalidades de juego. Su lanzamiento está previsto para el invierno de este mismo año. Finalmente, hay que comentar que ya se está desarrollando el primer juego creado con las herramientas XNA. Se trata de *Vanguard: Saga of Heroes*, un juego de rol *on line* masivo que llegará tanto a PC como a Xbox y a teléfonos móviles.

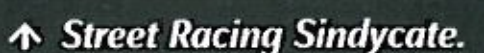
Siguiendo por una compañía muy ligada a la anterior, **Tecmo** aprovechó para sorprender a los asistentes a la Feria con dos sorpresas imprevistas para Xbox que se unieron al ya esperado *Dead or Alive Ultimate*: se trata de la segunda entrega de *Fatal Frame (Project Zero)* y de un nuevo juego llamado *GunGriffon*.

LucasArts, una de las compañías más prestigiosas del sector, había desvelado ya con bastante anterioridad buena parte de la artillería con la que desembarcó en el E3, pero ello no impidió que la expectativas creadas por títulos como *Star Wars: Battlefront*, *Mercenaries*, o *Star Wars: Republic Commando* decayesen ni un ápice. La guinda del pastel la puso la presentación oficial de *Star Wars Knights of the Republic 2: The Sith Lords*, la esperada continuación del fabuloso RPG creado por Bioware cuya segunda entrega está siendo desarrollada por Obsidian. Lo mostrado en el E3 confirma que el aspecto y el interfaz del juego se mantienen en la línea de su predecesor.

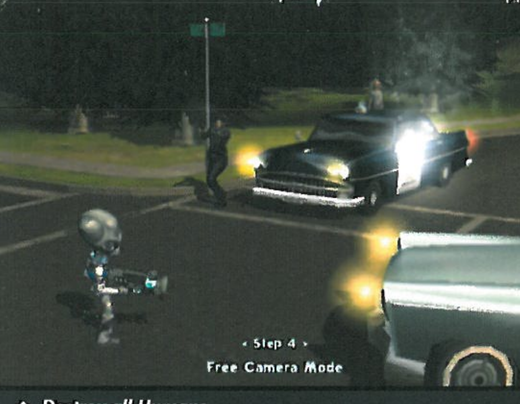
Sega, otra grande del mundo del videojuego, también aportó su granito de arena para formar la montaña de novedades para Xbox que se presentaron en el E3. Entre las más destacables estuvieron *OutRun 2* y *Otogi 2*, dos juegos sobre cuya posible publicación para la consola de Microsoft se había rumoreado mucho y que ya son toda una realidad palpable (y jugable).



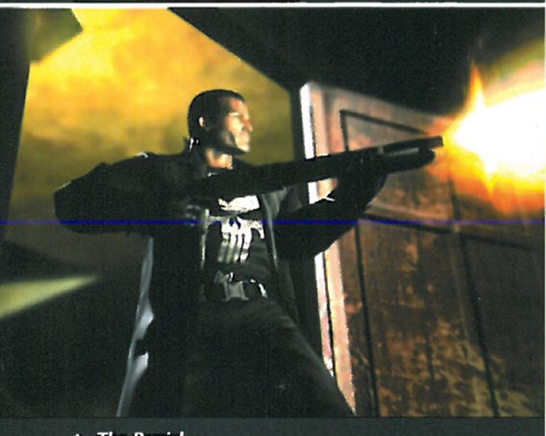



Street Racing Sindycate.

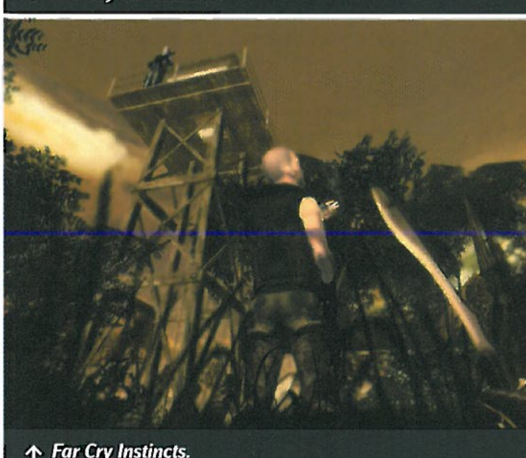

Los Increíbles.

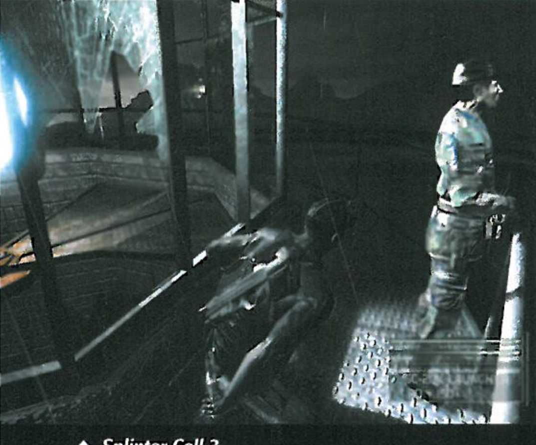


Destroy all Humans.


The Punisher.


Prince of Persia 2.


Far Cry Instincts.


Splinter Cell 3.


Spider-Man 2.


Crash Bandicoot Unlimited.

Otros nombres que también brillaron en el *stand* de Sega fueron *Headhunter: Redemption*, *Spikeout: Battle Street* y *Worms Forts Under Siege*.

Codemasters acudió a la cita de Los Ángeles con algunos ases guardados en la manga, empezando por el regreso de su verdadera joya de la corona: las primeras imágenes de *Colin McRae Rally 2005* causaron una impresión francamente buena. Otro as escondido era *Second Sight*, un interesante juego desarrollado por Free Radical. Pero también hubo tiempo para mostrar otros títulos como *Club Football 2005* (de nuevo con el Real Madrid y el Barça entre los equipos que tendrán su propio juego), *IndyCar Series 2005*, *MTV Music Generator 3* y *Operation Flashpoint: Cold War Crisis*.

Namco no presentó demasiados juegos para Xbox en su *stand*, pero pese a ello nombres como *Dead to Rights II* o *Street Racing Sindycate* sirvieron para captar la atención de prensa y público. En principio, es posible que la quinta entrega de *Tekken* sea vista en la Feria, pero de momento ni siquiera está claro en que formatos se publicará. También se especulaba con un posible anuncio de *Soul Calibur III* en exclusiva para Xbox y con opciones para Live.

THQ tenía en cartera algunas propuestas verdaderamente interesantes, entre ellas el juego basado en la nueva película de Pixar, *Los Increíbles*. Pero en líneas generales, lo que caracterizó a la línea de productos mostrado por la compañía inglesa fue la originalidad, tal y como avalan juegos tan poco convencionales como *Destroy all Humans*, *The Punisher*, *Bob Esponja La Película* o *Tak 2: The Staff of Dreams*.

Ubi Soft fue una de las primeras compañías en revelar la lista de juegos que mostraría en el E3, y viendo los nombres en ella incluidos, no es de extrañar que tuviese premura por proclamarlo a los cuatro vientos. Empezando por la nueva entrega de *Prince of Persia* y la llegada a Xbox del aclamado *Far Cry*, otras interesantes novedades son *Playboy: The Mansion*, *America's Army*, *Rocky Legends*, *Tom Clancy's Rainbow Six 3: Black Arrow* y *The Dukes of Hazzard: Return of the General Lee*. Sin embargo, el gran bombazo se anunció en el último momento: Sam Fisher volverá de nuevo a nuestras consolas en *Splinter Cell 3*.

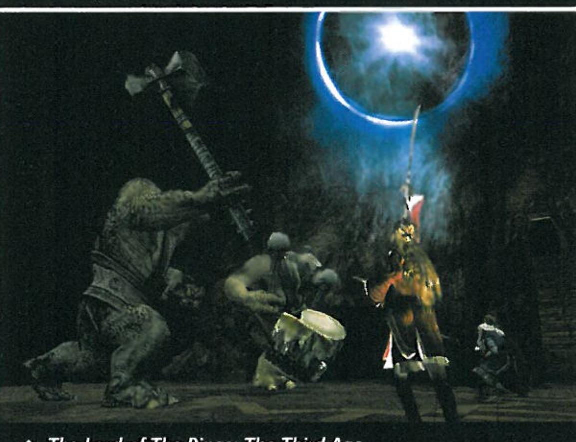

Predator: Concrete Jungle.

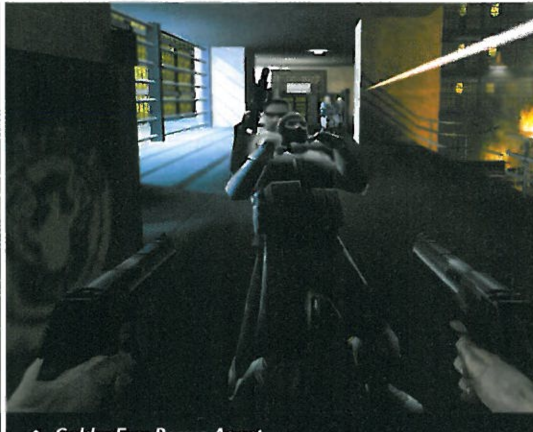

Battlefied Modern Combat.



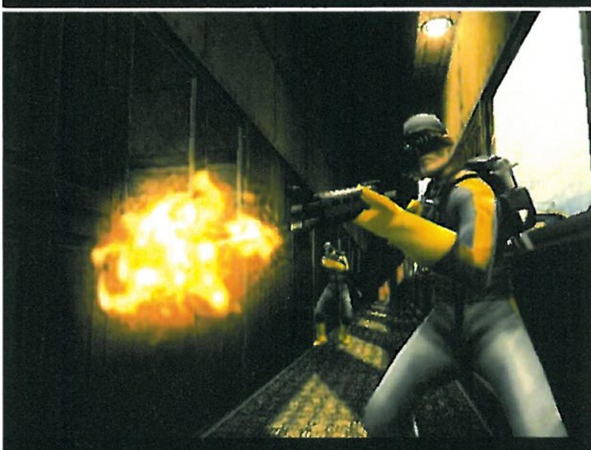
Metal Slug 3.


FIFA 2005.


The Lord of The Rings: The Third Age.


GoldenEye: Rogue Agent.


The URBZ: Sims in the City.


TimeSplitters Future Perfect.


Crash'n'burn.

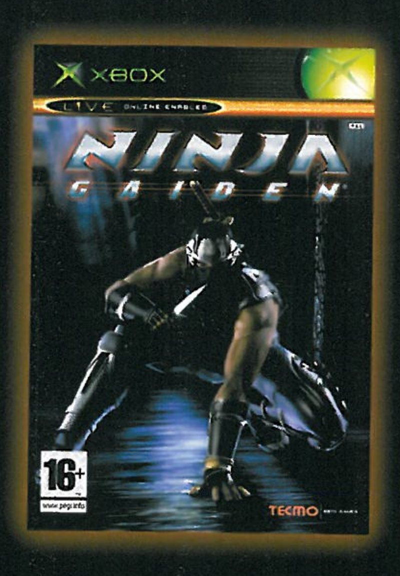
Por lo que respecta a **Activision**, su buque insignia no fue otro que *Spider-Man 2*, que figuraba al frente de una armada en la que también había sitio para otros nombres como *Shark Tale* (la nueva película de animación de Dreamworks), *Lemony Snicket's: A Series of Unfortunate Events* (también basado en un filme), *X-Men Legends* y, por supuesto, *Doom 3*. En el último momento se confirmó el desarrollo de una segunda entrega de *Tony Hawk's Underground*.

La oferta de **Vivendi** contenía muchos nombres ya conocidos como *Chronicles of Riddick*, *Starcraft: Ghost*, *Van Helsing*, *Red Ninja*, *Men of Valor*, *Leisure Suit Larry: Cum Laude* o *El Club de la Lucha*, pero también llamativas sorpresas como *Crash Bandicoot Unlimited*, *Predator: Concrete Jungle* o *Spyro: A Hero's Tail*.

SNK realizó importantes anuncios de cara al E3, empezando por llegada de la saga *Metal Slug* a Xbox. *Metal Slug 3* contará como detalle más relevante con opciones de juego para Xbox Live, como también las tendrá *SNK Vs. Capcom SVC Chaos*, otra de las novedades anunciadas por la compañía. La lista de nuevos títulos continua con *Samurai Showdown 5* y con dos *packs* que contendrán dos juegos de las sagas *Metal Slug* y *The King of Fighters*. Casi nada.

Electronic Arts se plantó en el E3 con un elenco de novedades propio de su volumen y preponderancia en el sector. Además de las consabidas entregas de rigor de las nuevas ediciones de sus franquicias deportivas (*FIFA*, *Tiger Woods PGA Tour*, *Madden NFL*, *NBA Live* y *NHL*), hubo otra serie de interesantes proyectos que concentraron la atención de los asistentes a la Feria. Probablemente, entre los más llamativos figura *The Lord of The Rings: The Third Age*, el primer RPG para consola basado en *El Señor de los Anillos*. También causaron sensación nombres como *Catwoman*, *GoldenEye: Rogue Agent*, *Def Jam Fight for New York*, *The URBZ: Sims in the City*, *Burnout 3*, *TimeSplitters Future Perfect* y *Battlefield Modern Combat*.

La mayoría de títulos con los que **Acclaim** se presentaba a la Feria eran ya relativamente conocidos, como es el caso de *The Red Star*, *100 Bullets*, *Juiced* o *Combat Elite: World War II Paratroopers*. Pero la compañía





+ Consola

+ Mando



Después de la calma, viene la tempestad.

Comienza tu venganza.



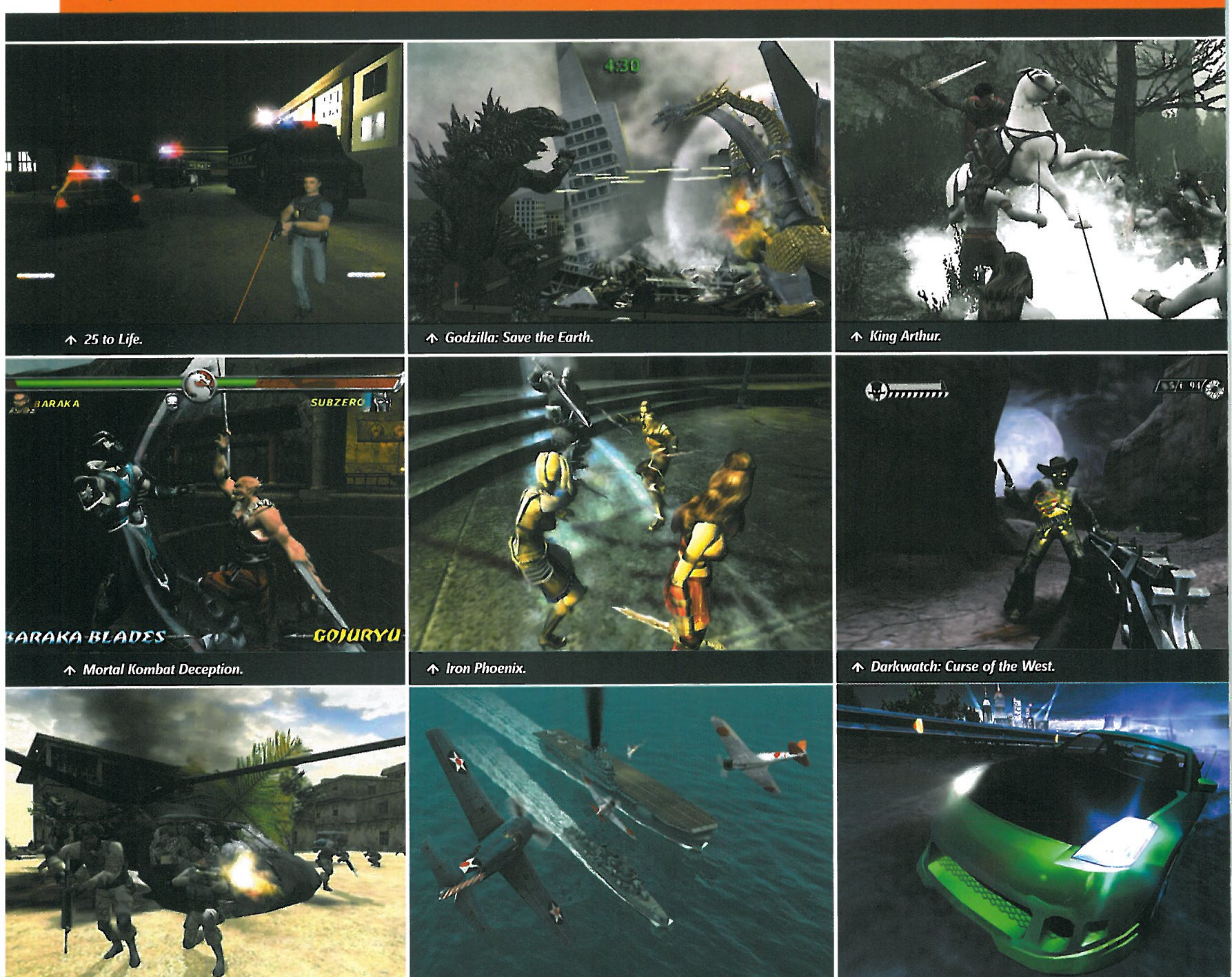


TECMO | 100% GAMES

www.ninjagaidengame.com

Microsoft® it`s good to play together





25 to Life.

Godzilla: Save the Earth.

King Arthur.

Mortal Kombat Deception.

Iron Phoenix.

Darkwatch: Curse of the West.

Delta Force Black Hawk Down.

Midway.

Need for Speed Underground 2.

americana se reservaba algunas sorpresas como *ATV Quad Power Racing 3*, *The Last Job*, *Emergency Mayhem* o *Interview with a Made Man*. Éste último es un proyecto bastante curioso, pues se trata de un juego tipo *sim* que toma como clara inspiración la serie *Los Sopranos*.

En cuanto a **Eidos** se refiere, su oferta *a priori* tampoco es demasiado novedosa si exceptuamos el juego de carreras *Crash'n'burn* y el shooter en primera persona *25 to Life*. El resto de juegos mostrados en su *stand* son ya sobradamente conocidos.

Atari tampoco llegó al E3 con demasiadas novedades para Xbox, y más allá de *Godzilla: Save the Earth*, otros juegos como *Driver 3*, *T3: Redemption* o *Shadow Ops: Red Mercury* llevan ya bastante tiempo en desarrollo. Eso sí, la compañía anunció un llamativo proyecto, un juego diseñado por el gurú urbano Marc Ecko, creador de la marca de moda que lleva su nombre y de la revista *Complex*.

Konami tenía ya nuestra atención garantizada con la cuarta entrega de *Silent Hill*, y aunque esperábamos obtener más detalles acerca de *Pro Evolution Soccer 4*, nos tuvimos que conformar con una sorpresa de última hora: la compañía japonesa ha llegado a un acuerdo para desarrollar el videojuego basado en la película *King Arthur* de próximo estreno. También anunció *Teenage Mutant Ninja Turtles 2* y *Dance Dance Revolution ULTRAMIX 2*, pero en fin...

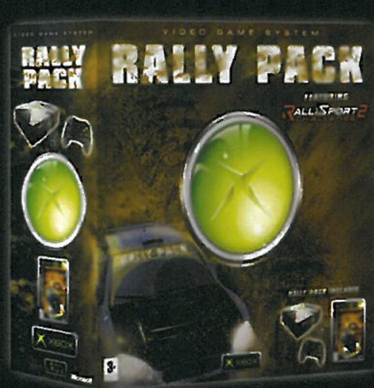
Capitaneados por el esperado *Mortal Kombat Deception* y sus inefables *fatalities*, los juegos presentados por **Midway** eran en muchos casos viejos conocidos, como *Area 51*, *Psi Ops* o *NARC*.

Centrando nuestra atención en **Sammy**, tres fueron los juegos presentados en el *stand* de esta compañía para Xbox: *Iron Phoenix*, *The Shield* (basado en una serie televisiva) y *Darkwatch: Curse of the West*.

Tampoco faltaron algunas compañías que lograron brillar en la Feria con muy poco, a veces tan sólo con un juego. Valgan como ejemplo **Novalogic**, que mostró su prometedor *Delta Force Black Hawk Down*; **SCi**, que presentó *Midway*; o **Rockstar**, que anunció la tercera entrega de la saga *Midnight Club*.

Sube y agárrate fuerte.

No los hay más rápidos en su categoría.

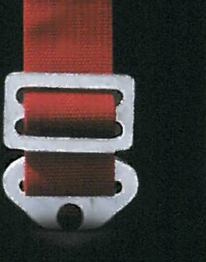


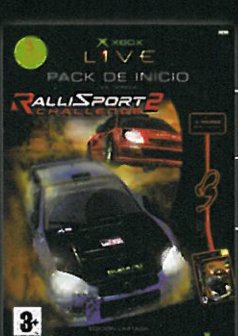
Juego

+Consola

+Mando

RALLY PACK





Juego

+3 Meses de Xbox® Live

+Communicator

PACK DE INICIO







it`s good to play together

xbox.com/rallisport2





Breves

ADESE CRECE

Después de establecerse recientemente en nuestro país, la compañía Take 2 se ha convertido en nuevo miembro de aDeSe (Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de entretenimiento), que de esta forma pasa a estar constituida por un total de trece compañías.

NUEVA COMPAÑÍA

Alexander Seropian, uno de los fundadores de Bungie, ha creado su propia compañía, Wideload Games. La empresa se halla trabajando ya en su primer proyecto, que usará el engine de *Halo* y será publicado en algún momento del próximo año.

PRÓXIMAMENTE EN XBOX

Durante el último mes se han confirmado el desarrollo de algunos interesantes juegos que próximamente serán publicados para Xbox. Entre ellos figuran una secuela de *Ty the Tasmanian Tiger* (Electronic Arts), *Samurai Warriors* (Koei) y *Guilty Gear X2 #Reload* (Majesco).

TSMC PROVEERÁ

La compañía taiwanesa TSMC, especializada en la fabricación de semiconductores, ha llegado a un acuerdo con Microsoft que le llevará a suministrar parte de los componentes que se utilizarán en el proceso de fabricación de Xbox 2.

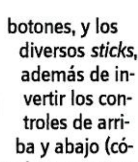
En primera persona

Nobilis distribuye First Person Shooter Master



SE TRATA de un revolucionario periférico concebido expresamente para jugar con títulos de acción en primera persona, como *Halo* o *Medal of Honor*. Una de sus características más llamativas es la posibilidad de cambiar la disposición de los botones de acción para ajustar el sistema de control a nuestro antojo, pudiendo además almacenar en memoria hasta tres configuraciones favoritas gracias a su pantalla LCD.

También podemos modificar la sensibilidad de los botones, y los diversos *sticks*, además de invertir los controles de arriba y abajo (cómo suelen ofertar muchos shooters en su menú de opciones).



Los mejores juegos de 2003 según los lectores

UNA VEZ realizado el recuento de todas vuestras votaciones, los juegos elegidos como los mejores del año pasado según vuestro criterio son (ha habido un empate en la tercera posición):

1. **STAR WARS: LOS CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA**
2. **PROJECT GOTHAM RACING 2**
3. **EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY**
3. **TOP SPIN**



La saga sigue

Buenas noticias para los fanáticos de Star Wars



COMO los buenos aficionados a la saga de Lucas sin duda sabrán ya, el próximo mes de septiembre se pone a la venta en DVD una nueva edición de la trilogía original de *Star Wars*. La buena nueva es que entre los «trillones» de extras que se incluirán en el *pack*, figura una demo para Xbox de uno de los próximos lanzamientos de LucasArts, el esperado *Star Wars Battlefront*.

La cosa no se queda ahí, sin embargo, puesto que otra de las sorpresas incluidas será un avance en forma de *making-off* del juego basado en el *Episodio III* que ya está en desarrollo, y que será publicado para Xbox en la primavera de 2005.



Buena memoria

Datel presenta nuevas tarjetas de memoria para Xbox



EL CONOCIDO fabricante Datel va a lanzar al mercado un nuevo modelo de tarjeta de memoria para Xbox que se presenta hasta en tres versiones, que respectivamente ofrecen al usuario 16, 32 y 64 megas de memoria.

Gracias a estas tarjetas, acciones como salvar partidas o almacenar datos de la configuración de personajes no sólo resultará igual de sencillo, sino que nos permitirá olvidarnos de la preocupación de quedarnos sin espacio antes de tiempo.

Desenfrena-dos

Virgin Play lanzará próximamente Mashed y FlatOut



SI ALGUIEN pensaba que en el género de los juegos de conducción todo estaba ya dicho... se equivocaba. Y nada mejor para atestiguarlo que dos de los próximos lanzamientos de Virgin Play, *Mashed* y *FlatOut*, dos frenéticos juegos de conducción que demostrarán con creces que todavía quedan cosas interesantes por ver dentro de este género.

Mashed es un trepidante arcade de carreras desarrollado por Supersonic para Empire que cuenta con un adictivo modo multijugador. Con ciertas reminiscencias de los Micro Machines, se trata de un juego en el que además de correr, tendremos que utilizar todo tipo de artimañas para derrotar a nuestros contrarios, ya sea empujándoles fuera de la pista o utilizando diversos *gadgets* que encontraremos repartidos por los circuitos. Su lanzamiento se producirá este mes.

Respecto a *FlatOut*, destacar que se trata de un juego también editado por Empire pero desarrollado por Bugbear que más de uno ya empieza a llamar el «*Half-Life* de los juegos de conducción». Tal apodo le viene dado por la potencia de su motor de juego, plenamente interactivo con los elementos que forman los decorados, lo que nos llevará a chocar constantemente contra todo tipo de objetos. Las espectaculares colisiones y el realismo aplicado en la deformación de los coches al chocar son otros de sus alicientes, además de contar con modos de juego para Xbox Live. Saldrá al mercado en el mes de septiembre.



↑ *FlatOut.*



↑ *Mashed.*


Ábrete paso hasta el número 1.
Microsoft game studios
"¿Silencio, por favor?" ¡Venga ! Vamos a pasar de formalidades ¿no? Top Spin es un juego de tenis sin miedo a jugarlo tal y como es en la realidad. Toda la emoción de si entró o no entró, de las voleas en picado y las explosiones de malhumor están en tus manos. Coge una pista en el servicio Xbox Live™ y listo para servir irónicos comentarios con un revés endiablado. Métete en la Red y entra en XSN Sports en tu PC para seguir tu actual clasificación mundial. Ya juegues como Sampras, Kournikova, Hewitt o como tú mismo, tendrás que arriesgar para lograr ser el rey de la pista. Pero, por favor, no intentes en casa lo del pelotazo entre las piernas.
TOP SPIN™
XSN SPORTS
XBOX LIVE
XBOX
it's good to play together
xbox.com/topspin
©2003 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos. Microsoft, Top Spin, Xbox, los logos Xbox, el logo XSN Sports, el logo Microsoft Games Studio y Xbox Live son marcas registradas o bien marcas de Microsoft Corporation en Estados Unidos y/o en otros países. El icono de clasificación por edad es una marca de Interactive Entertainment Ratings Board. Los nombres de productos y compañías reales aquí mencionados pueden ser marcas registradas de sus respectivos dueños.



↑ Nuestro protagonista sólo tiene una idea en mente: vengar el asesinato de su mujer y su hijo.



↑ Desenfundar rápido es vital para seguir vivo.



↑ La ambientación del juego es insuperable.

Red Dead Revolver

Desenfunda, vaquero...

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: ROCKSTAR
DISTRIBUIDOR: TAKE2
LANZAMIENTO: MAYO 2004
JUGADORES: 1-4



DE UN tiempo a esta parte, hemos visitado varias veces las batallas vividas en la Segunda Guerra Mundial, hemos sufrido en Omaha y en la campiña francesa, sobrevivido al ataque japonés a Pearl Harbour y aún tenemos que liberar Rusia cuando salga en Xbox el exitoso *Call of Duty*. Mientras que muchas compañías siguen ancladas con los conflictos bélicos, otras optan por rescatar otros temas que, por ejemplo en el cine, han dado muchísimo juego, y el Western es sin duda uno de los principales.

Desarrollo iniciado hace un tiempo considerable por Capcom, *Red Dead Revolver* está prácticamente finalizado en las oficinas de Rockstar, quienes están dando los últimos retoques a un nuevo juego de acción en el oeste, un género que sufre una especie de *revival* gracias a juegos como éste o *Dead Man's Hand*.

La venganza suele ser un plato que se disfruta más bien frío. Desgraciadamente para Red, nuestro protagonista ha tenido que contemplar como su familia ha sido asesinada por un puñado de oro que su padre había conseguido. Al contrario que el mencionado título de Atari, *Red Dead Revolver* es un arcade en tercera persona repleto de acción que intentará recoger todo el espíritu salvaje y de riesgo de las viejas películas del oeste. Para conseguir ese objetivo, se ha comenzado por crear una banda sonora muy en la línea de las películas clásicas, algo que le sienta muy bien al juego y que nos mete de lleno en el *far west*.

Nuestro principal personaje será Red, una especie de Clint Eastwood virtual (con cara de pocos amigos incluida), con la venganza como principal y único objetivo. Pero no será el único personaje controlable durante el juego ya que también tendremos la posibilidad de dirigir a Annie Stokes, Jack Swift o Dead Wolf unas veces a caballo, otras veces a pie.

Los duelos serán otro de los alicientes que darán autenticidad y realismo a este título ya que conservan toda la tensión del momento gracias a la utilización de una cámara lenta; además, podemos utilizar una especie de «tiempo bala» al más puro estilo *Max Payne*. Durante los tiroteos podremos echar mano de todo tipo de objetos y paredes para cubrirnos y disparar, pero la verdadera prueba de fuego vendrá en los mencionados duelos, donde podrá verse la sangre fría y la precisión con la que cuentan cada jugador.



↑ La banda sonora del juego es puro Morricone.



↑ Los gráficos están a la altura de los juegos de Rockstar.



Driv3r

Atari pretende llevarnos por el mal camino

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: REFLECTIONS INT.

DISTRIBUIDOR: ATARI

LANZAMIENTO: JUNIO 2004

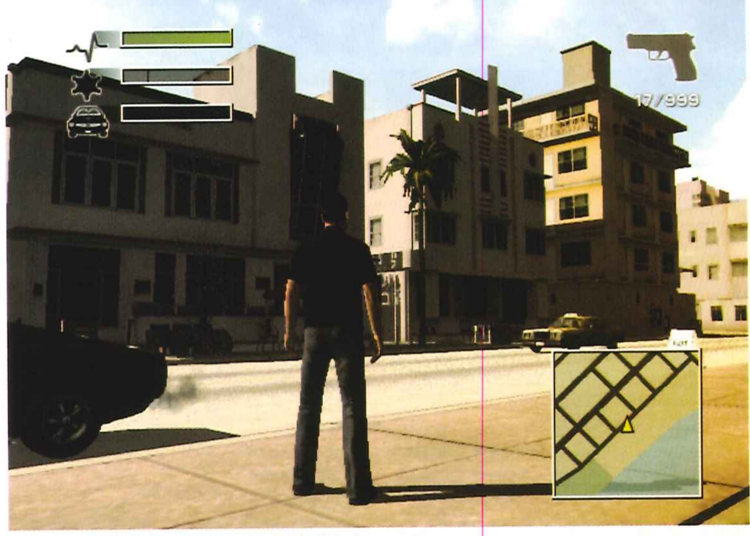


LOS creadores de Atari se han hecho de rogar pero, por fin, se han decidido a mostrar una versión bastante avanzada de la tan ansiada secuela. El director de desarrollo, Martin Edmondson, fue el encargado de llevar a cabo la demostración en persona.

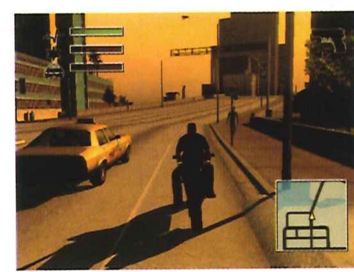
La presentación de Edmonson se centró en la tecnología de última generación que da pie a una cantidad inconmensurable de destrucción en ciudades tan dispersas como Niza, Miami y Estambul. Puedes destruir todo cuanto te apetezca, desde coches y motos hasta peatones y piezas de mobiliario urbano. Así tendrían que ser todos los juegos.

Embutido en el pellejo de Tanner, tu objetivo consiste en desmantelar una banda de ladrones de coches. Eso es todo lo que sabemos del argumento hasta la fecha, pero lo que está claro es que las dosis de devastación al volante serán harto generosas. Podrás confiscar cualquier vehículo que se cruce en tu camino en nombre de la policía y pilotar por todos los rincones de la ciudad a la caza y captura de los señores del crimen.

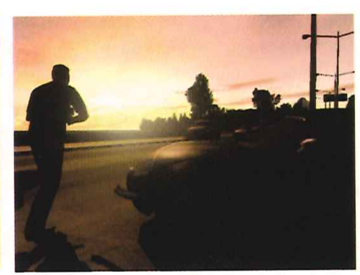
Los niveles del juego se estructuran a partir de misiones: recibes una orden y no te queda más remedio que cumplirla a rajatabla como buen oficial de policía que eres. Tuvimos la oportunidad de probar unas cuantas. En casi todos los casos se trataba de perseguir a los malos por las populosas calles de la ciudad. Si eres un asiduo de las dos entregas anteriores de *Driver*, conocerás el formato sobradamente pero en esta versión vas a encontrar potenciado el apartado gráfico hasta límites insospechados.



Tanner puede pilotar cualquier vehículo que le venga en gana.



Podrás ondear la melena al viento a lomos de una buena moto.



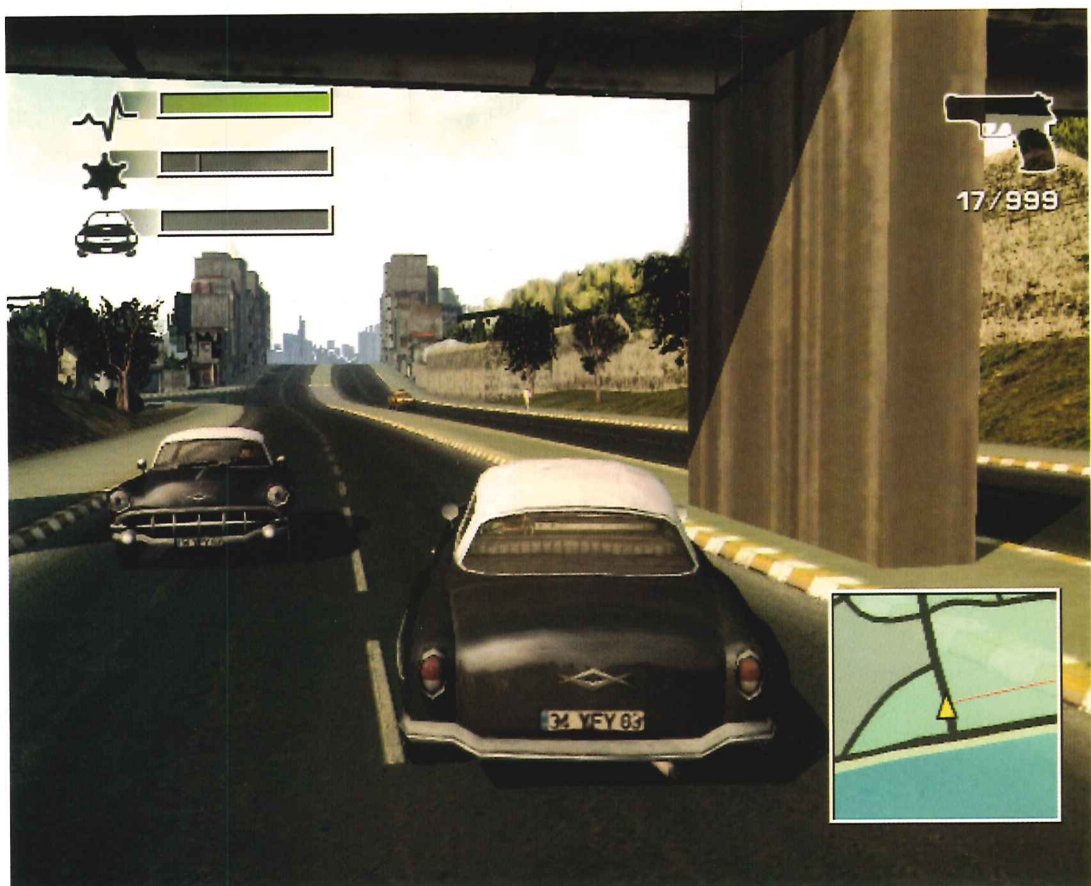
Ni siquiera *Splinter Cell* puede plasmar unas sombras como éstas.

Cámara persecutoria

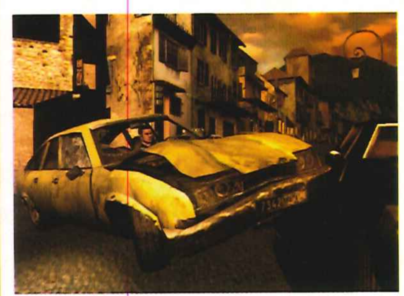
Las repeticiones no son una novedad, pero Reflections ha incorporado un modo que te permite dirigir, como lo haría un realizador *hollywoodiense*, tus propias escenas de persecución. Activa el modo, coloca las cámaras dónde te plazca y gozarás de unos planos que serán la envidia de los aspirantes al Oscar a los mejores efectos especiales.



Crea tus propias persecuciones.



No pierdas de vista el icono de la insignia que aparece en la esquina superior izquierda. Es el indicador de cabreo de la poli.



¿Te apetece destrozar un coche?



Los efectos de humo no tienen parangón.



FECHA DE LANZAMIENTO DE LOS PRÓXIMOS JUEGOS PARA XBOX

FECHA	JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR
2004	ADVENT RISING	MAJESCO	VIVENDI UNIV.
	AUTO MODELLISTA: US TUNED	CAPCOM	CAPCOM
	BC	INTREPID ENT.	MICROSOFT
	CONAN	CAULDRON	TDK
	DEAD MAN'S HAND	HUMAN HEAD	ATARI
	DRIV3R	REFLECTIONS	ATARI
	FABLE	BIG BLUE BOX	MICROSOFT
	FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL	INTERPLAY	AVALON
	FX RACING	MILESTONE	POR CONFIRMAR
	HALO 2	BUNGIE	MICROSOFT
	HEADHUNTER: REDEMPTION	SEGA	SEGA
	KAMEO: EOP	RARE	MICROSOFT
	KILL.SWITCH	NAMCO	POR CONFIRMAR
	KOREA: FORGOTTEN CONFLICT	PLASTIC REALITY	CENEGA
	MASTERS OF THE UNIVERSE	SAVAGE	TDK
	MTX: MOTOTRAX	LEFTFIELD	ACTIVISION
	NEVEREND	MAYHEM	POR CONFIRMAR
	NINJA GAIDEN	TECMO	MICROSOFT
	PILOT DOWN	WIDE GAMES	WANADOO
	TOCA RACE DRIVER 2	CODEMASTERS	CODEMASTERS
	RICHARD BURNS RALLY	WARTHOG S'DEN	SCI
	SAMURAI JACK: THE SHADOW OF AKU	AMAZE ENT.	SEGA
	STEEL BATTALION: LINE OF CONTACT	CAPCOM	CAPCOM
	SUDEKI	CLIMAX	MICROSOFT
	TENCHU: RETURN FROM DARKNESS	K2	ACTIVISION
	THE FAST AND THE FURIOUS	GENKI	VIVENDI UNIV.
	THE SUFFERING	MIDWAY	MIDWAY
	TRIVIAL PURSUIT: UNHINGED	ARTECH	ATARI
	WORLD CHAMPIONSHIP RUGBY	SWORDFISH STU.	ACCLAIM
	CHRONICLES OF RIDDICK	STARBREEZE	VIVENDI UNIV.
	DRAKE	MAJESCO	VIVENDI UNIV.
	EURO 2004	EA	EA
	FULL SPECTRUM WARRIOR	PANDEMIC	THQ
	LOW: SHOWDOWN	ACCLAIM	ACCLAIM
	MAFIA	ILLUSION SOFT.	TAKE 2
	METAL SLUG 3	SNK PLAYMORE	SNK PLAYMORE
	OP. FLASHPOINT: COLD WAR CRISIS	CODEMASTERS	CODEMASTERS
	SHADOW OPS: RED MERCURY	ZOMBIE	ATARI
	SNK VS. CAPCOM CHAOS	SNK PLAYMORE	SNK PLAYMORE
	SPIDER-MAN 2	TREYARCH	ACTIVISION
	THIEF: DEADLY SHADOWS	ION STORM	EIDOS
	100 BULLETS	ACCLAIM	ACCLAIM
	AMERICA'S 10 MOST WANTED	STUDIO 3	PLAY IT
	BURNOUT 3	CRITERION	EA
	CALL OF CTHULHU	POR CONFIRMAR	HEADFIRST
	CONFLICT: VIETNAM	PIVOTAL GAMES	SCI
	FIGHT NIGHT 2004	EA	EA
	MEN OF VALOR: THE VIETNAM WAR	2015 INC	VIVENDI UNIV.
	MECHASSAULT 2	DAY 1	MICROSOFT
	PLAYBOY: THE MANSION	ARUSH	UBISOFT
	SITTING DUCKS	LSP	LSP
	SHELLSHOCK NAM 67	GORILLA GAMES	EIDOS
	RED NINJA: END OF HONOUR	TRANJI	VIVENDI UNIV.
	AMERICAN McGEE'S OZ	CARBON6	POR CONFIRMAR
	AREA 51	MIDWAY	MIDWAY
	ARMADA 2	POR CONFIRMAR	METRO
	A SOUND OF THUNDER	COMPUTER ART.	BAM!
	AUSTIN POWERS	POR CONFIRMAR	TAKE 2
	BAD BOYS II	BLITZ	EMPIRE
	BALLERS	MIDWAY	MIDWAY
	BATTLEFIELD 1942	EA	EA
	BLACK 9	MAJESCO	VIVENDI UNIV.
	BLACK & WHITE: NEXT GEN	LIONHEAD	MICROSOFT
	BLOODRAYNE 2	MAJESCO	POR CONFIRMAR
	BLOODY WATERS	PINEAPPLE INT.	POR CONFIRMAR
	BREAKDOWN	NAMCO	POR CONFIRMAR
	BREED	BRAT DESIGNS	CDV
	CALL OF DUTY	SPARK	ACTIVISION
	CHARLIE'S ANGELS	POR CONFIRMAR	UBISOFT
	CHRONOS	SABER 3D	POR CONFIRMAR
	COLD WINTER	SWORDFISH STU.	VIVENDI UNIV.

*Estas fechas están sujetas a cambios.

LOS MÁS VENDIDOS



SIGILOSAMENTE, como en él es costumbre, Sam Fisher se las ha apañado para permanecer por segundo mes consecutivo en lo más alto de nuestra lista con la segunda entrega de sus aventuras. De cerca, e intentando cogerle el rebufo, le sigue otro magnífico juego, *TOCA Race Driver 2*, que escala puestos en la lista como Fernando Alonso en una parrilla de salida. Los datos, como siempre, nos los ha facilitado Centro Mail.

1. SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

EDITOR: **UBI SOFT**
DESARROLLADOR: **UBI SOFT**
El amigo Fisher sigue gozando de las preferencias de los usuarios, que lo aupan a lo más alto de la lista.



2. TOCA RACE DRIVER 2: THE ULTIMATE RACING SIMULATOR

EDITOR: **CODEMASTERS** DESARROLLADOR: **CODEMASTERS**
Es probablemente el mejor y más completo juego de carreras disponible actualmente en el mercado. Y sus ventas así lo avalan.

3. THE HULK

EDITOR: **VIVENDI** DESARROLLADOR: **VIVENDI**
Verde, que te quiero verde. La Masa se abre pase a mamporro limpio hasta la tercera posición. Y a ver quien le dice nada....

4. GRAND THEFT AUTO PACK DOBLE

EDITOR: **TAKE 2** DESARROLLADOR: **ROCKSTAR**
Mientras *Manhunt* y *Red Dead Revolver*, las nuevas producciones de Rockstar, comienzan a abrirse paso, la saga *GTA* se mantiene firme.

5. TOP SPIN

EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **MICROSOFT**
Éste está siendo el partido más largo de la historia: pasan los meses y *Top Spin* sigue aferrándose a la lista de juegos más vendidos.

6. FIFA FOOTBAL 2004

EDITOR: **EA** DESARROLLADOR: **EA SPORTS**
Con el Valencia celebrando su título de Liga y a la espera de la Eurocopa de Portugal, el juego de EA Sports sigue levantando pasiones futboleras.

7. NEED FOR SPEED UNDERGROUND

EDITOR: **EA** DESARROLLADOR: **EA**
Electronic Arts acaba de anunciar el desarrollo de su segunda parte; mientras, esta primera entrega continua pisando el acelerador a tope.

8. COUNTER-STRIKE

EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **VALVE/RITUAL**
Los usuarios de Xbox Live mantienen entre sus preferencias a uno de los mejores shooters multijugador desarrollado para cualquier plataforma.

9. DARK ANGEL

EDITOR: **VIVENDI** DESARROLLADOR: **RADICAL**
¿Qué habrá interesado más a los compradores, su atractivo precio o las curvas de su sugerente protagonista?

10. HALO: COMBAT EVOLVED (CLASSICS)

EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **BUNGIE**
La aparición del juego de Bungie en la línea económica no sirve sino para lograr engrosar su ya de por sí colosal cifra de ventas.

CARTAS

ESCRÍBENOS: Si tienes cualquier duda, queja, estás atascado en un juego o conoces un truco para alguno de los juegos de Xbox, no dudes en escribirnos a esta dirección:

SECCIÓN CARTAS

Revista Oficial Xbox Edición Española
Paseo San Gervasio 16-20 08022 Barcelona

VUELVE LA CAZADORA

Os escribo porque me resulta muy difícil pasarme el nivel *La Casa de la Cantera* del juego *Buffy The Vampire Slayer: Chaos Bleed*. Me gustaría saber cómo matar a Kalistos ya que con tanto zombi suelto me resulta bastante complicado. ¿Qué puedo hacer? También me gustaría saber cómo matar a Adam y a otros jefes finales que vas apareciendo.

Javier Poned
(Carta)

Transcribir toda tu carta y responder a todas tus dudas nos hubiera costado al menos un par de páginas, por lo que vamos a contestar las cuestiones más importantes para que puedas seguir avanzando en este gran juego. En primer lugar, en la segunda lucha con Kalisto, ahora en el nivel 8, lo fundamental es que no pares de moverte a su alrededor ya que tendrás que destruir todos los orbes antes de atacarlo, de lo contrario regeneran su energía si lo atacas directamente. Una buena estrategia es utilizar una patada «voladora» y seguir corriendo mientras tanto. Ocasionalmente, Kalisto lanza unos ataques de fuego (varios simultáneos) intentando que choquemos contra ellos; es importante prestar atención y, cuando los oigas, cambia de dirección o para unos segundos para lograr que falle. La paciencia de Kalisto tiene un límite y terminará por ir hacia ti con algunos zombis, pero ten cuidado, él no es tan torpe como los no-muertos y puede cambiar de ruta. Trata de alejarte y cubrirte con alguno de los orbes para que absorban el daño de sus ataques, no te preocupes de los zombis a menos que tengas poca energía. Una vez que los orbes sean historia, Kalisto no será un problema, acaba con él como has hecho con otros vampiros: estacas, agua bendita, etc...

EL TRUCO DEL ALMENDRUCO

Me gustaría saber los trucos disponibles para *SegaGT*, *Project Ghotam* y *Need for Speed Underground*. También tengo una duda: ¿Saldrá *Gran Turismo 4* para Xbox o es exclusivo para PS2?

Sergio Jiménez
(Carta)

Realmente no somos muy partidarios de utilizar trucos, pero como parece ser una de las grandes cuestiones en vuestras cartas, vamos a ofrecerte al menos un poco de ayuda. Para *PGR* sólo tendrás que poner el nombre de *Nosliw* a tu corredor para desbloquear bastantes sorpresas. Para *Need for Speed* vamos a darte un par de secuencias que tendrás que pulsar en el mando justo en la pantalla principal: Abajo, R, R, R, negro, negro, negro, X. De regalo un código más: Derecha, X, Izquierda, R, X, L, Blanco, Negro. Obviamente, *Gran Turismo 4* no saldrá en Xbox, pero ¿quién lo necesita teniendo *Toca Racing 2*, *Rallysport Challenge 2* o *Project Ghotam 2*?



Desde el foro

www.revistaoficialxbox.net

Rober pone un polémico mensaje en el foro echando pestes sobre *Broken Sword 3* al tiempo que alaba el último juego de *James Bond: Todo o Nada*. No es que vayamos a tratar de convencerte, pero el hecho de que disfrutes más con un arcade en tercera persona que con una aventura gráfica, demuestra claramente tus preferencias en cuanto a videojuegos se refiere. **Morgan**, sin embargo, está tan encantado como nosotros jugando a *Deus Ex: Invisible War*, un título que ningún usuario de Xbox debería perderse. Esperemos que *Warren Spector* se ponga las pilas y lance un futuro *Deus Ex 3* con la complejidad y libertad de la primera entrega, sin duda la mejor. En el plano de dudas existenciales, **loxbox bal** intenta decidirse entre comprar el *pack* doble de *GTA* o esperar a *Driver3*. Se trata de una decisión difícil sobre todo si sólo puede adquirir uno de los dos, pero creemos que ambos títulos son muy buenos, por lo que simplemente nosotros le aconsejamos que decida cuál de ellos vas a comprar en primer lugar. No podíamos esperar hasta el próximo mes sin hacernos eco de la búsqueda de ayuda para **Federico**, quien necesita desesperadamente una guía de *Sonic Heroes*. ¿Algún voluntario que lo ayude?

Ya sabéis cómo y dónde encontrarnos, volveremos a estar en **www.revistaoficialxbox.net** para intercambiar y conocer vuestras opiniones.

ESPERANDO A SUDEKI

Mi hija y yo quisiéramos saber cuándo sale por fin el juego *Sudeki*. Decían que era para navidad de 2003, luego que para primavera de 2004 y ahora probablemente dirán que se atrasa para invierno de 2005 ¿Cuando sale? ¿Qué problemas hay con este juego?

Paco Díaz Cantero
(correo electrónico)

¿Os suena la frase «cuando esté terminado»? Suele ser la favorita de muchos desarrolladores, especialmente de los creadores de *Duke Nukem Forever* (o *ForNever* como suelen llamarlo). Si todo marcha bien, ya deberíais estar jugando a *Sudeki* cuando leáis estas líneas si no ha sufrido retrasos de última hora. Pero tranquilos porque ya falta poco. Hay que tener en cuenta que los grandes juegos suelen tardar más que los demás, fijaos sino en los casos de *Halo, Fable, Morrowind*, etc... cuyo desarrollo dura en torno a dos o tres años para terminar convirtiéndose en verdaderos clásicos. Todos esperamos que la espera valga la pena y que, finalmente, *Sudeki* esté a su nivel.

METAL ¿GEAR SOLID? NO, SLUG 3

Escribo para que me aclaren la siguiente duda: ¿Habrá algún juego de *Metal Slug* en el futuro de Xbox? Les pido humildemente que me contesten a mi pregunta lo mas pronto posible ya que considero a *Metal Slug* una de las mejores sagas de todos los tiempos.

Garocet
(correo electrónico)

Tus deseos se han hecho realidad ya que pronto veremos entre nosotros una versión de *Metal Slug* procedente de las recreativas. Su jugabilidad ya clásica no variará demasiado de anteriores entregas, pero tampoco es que le hiciera mucha falta. Todos sus *fans* tienen ganas de jugar a una nueva entrega y la verdad es que ya no suelen hacer muchos juegos de este tipo.

JUEGOS DE PELÍCULA

Hace un año que adquirí la consola Xbox y ¡no puedo parar de jugar! Querría saber si saldrá algún juego sobre la película que se estrenará en abril, *Hellboy*. Además, me gustaría saber vuestra opinión sobre estos juegos: *Van Helsing*, *Catwoman*, *Spawn Armageddon* y *Whiplash*. ¿Es cierto que *Halo 2* saldrá a finales de este año? ¿Sabéis algo sobre la posible secuela de *Blinx*?

Ivan (correo electrónico)

¿Acaso alguien puede dejar de jugar con todos los nuevos y espectaculares títulos que ya existen y los que están a punto de salir al mercado? Si dejaran de salir tantos juegazos quizá nos daría tiempo a terminar el resto ¿no crees? Sobre *Hellboy* ya hubo un par de videojuegos en Playstation y PC, pero de eso hace algunos años y aunque aún no tenemos noticias, seguro que no pierden la ocasión de lanzar una nueva entrega aprovechando la película. *Van Helsing* promete ser un arcade de acción tan espectacular como la película, pero seguro que cuando leas esto ya has podido jugarlo. Del resto sólo comentar el desaprovechamiento de una licencia como *Spawn*, que ha dado como resultado un juego «correcto» para los *fans* pero repetitivo en su mecánica y muy justito técnicamente hablando. *Whiplash* es uno de esos plataformas irreverentes que pueden llegar a engancharte gracias a su humor negro y a lo desenfadado de su desarrollo, si bien tampoco es ninguna revolución. Si quieres pensar al mismo tiempo que te diviertes, prueba *Sphynx y la Maldita Momia*, tendrás aventuras, plataformas y un poco de acción. Para terminar dos confirmaciones: *Blinx 2* ya está en desarrollo y *Halo 2* llegará a finales de este año. Así que muy pronto podrás jugar con dos de los títulos que han sido un referente para xbox en general y para cada uno de sus géneros en particular.



POLITONOS

envía TONOS26 + código del polifónico al 7494

TAMBIÉN PUEDES PEDIRLOS POR TELÉFONO EN EL 806 41 69 93

si quieres otro polifonico que no ves aqui envia TONOS26 mas un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, titulo..) al 7494

TOP20POLIS

84267 Buleria David Bisbal
82172 Barcelona Himno oficial
82652 Fiesta Pagana Mago de Oz
84252 Hey ya Outkast
84203 Dos gardenias Latin lovers
84432 Fuente de energia Estopa
83186 Real Madrid Himno oficial
80017 Mision Imposible Film
84440 El señor de los anillos
80025 The Simpsons Theme
84446 Cara al sol Himno
84068 Du hast Rammstein
83808 Himno de España Himno
80143 La Pantera rosa Theme
84090 Tengo Queco
84201 Voglio vederti danzare Prezioso
84094 Himno de riego Republica
80726 No woman no cry Bob Marley
82380 Dame Veneno Los Chunguitos
83883 Fraggle Rock Television

CINE Y TV

84067 El Exorcista cine
84064 Darth Vader Marcha imperial
80096 Pulp Fiction Film
80044 Rocky Film
80108 Benny Hill Theme
80125 Mortal Kombat Film
83834 La abeja maya Televisión
80024 The Matrix Film
80043 The Terminator Film
80174 Expediente X Television
84433 Nos vamos a la cama Los lunis
83658 Star Wars John Williams
80065 Friends Theme
84434 Estas despedido Cocacola
80014 James Bond Film
80091 20th Century Fox Film
84437 Shin Chan Sinosuke
80131 Buffy Cazavampiros Theme
83866 Bajo del mar La sirenita
83648 La familia Munster Televisión
84207 El Padrino Cine
82054 Ain´t no mountain high enough
83850 Las Tapitas Anuncio ONCE
84266 May it be El señor de los anillos
83884 El principe de Bel air Television
80238 Indiana Jones Film
80285 Charlie´s Angels Theme
80074 El equipo A Theme
80048 El coche fantastico Television
84231 Bar coyote Cine

DISCO Y TECNO

84680 Dragostea din tei O-Zone/Haiducii
83228 Samba Adagio Safri Duo
83814 Satisfaction Benny Benassi
80093 Equador Sash
80056 Insomnia Faithless
84226 Cafe del mar Energy 52
83675 Flight 673 DJ Tiesto
80067 Belissima DJ Quicksilver
83786 Desenchantee Kate Ryan
80642 Enjoy the silence Depeche Mode
83863 Fallin high Safri Duo
80041 Heaven DJ Sammy feat. Yaron
81664 Children Robert Miles
83580 Weekend Scooter
83661 Axel F 2003 DJ Murphy Brown
81684 Mundian to bach ke Panjabi Mc
82361 Chihuahua Dj Bobo
84572 Infected Barthezz
81685 Tu es foutu In-grid
83858 Alive Sonique
80197 Sandstorm Darude
84263 Traffic DJ Tiesto

HIMNOS

83809 Guardia Civil
82124 Atletico De Madrid
82123 Athletic De Bilbao
84436 Centenario Real Madrid
83477 Himno de Valencia
84489 Els segadors
84362 Champions League
84490 Asturias patria querida
82190 Betis
83258 Sevilla F.C.
84494 La internacional
82411 Deportivo De La Coruña
84487 We are the champions
82737 Malaga

MANGA

84290 To Zanarkand Final Fantasy 10
84312 Intro Final Fantasy 10
84295 Hikari Kingdom heart
84326 Boss Final Fantasy 7
84289 Zankoku na tenshi...s Evangeion
84280 Eternity Final Fantasy 10
84278 Head cha la Dragon ball Z
84310 Jenova Final Fantasy 7
83731 metal Gear Solid 2

+PEDIDOS

81687 Puedes contar conmigo La oreja
83912 Someday Nickelback
80252 Rock Superstar Cypress Hill
80026 Ice Ice Baby Vanilla Ice
84429 Aunque no te pueda ver A Ubago

ESPAÑOLAS

83796 La madre de Jose El canto del loco
82935 Noches de bohemia Navajita Platea
84520 Oye el boom David Bisbal
84216 La costa del silencio Mago de Oz
83849 Molinos de viento Mago de Oz
84428 Asturias Melendi
82886 Ni más, ni menos Los Chichos
84426 Abre tu mente Merche
84034 Uno mas uno son siete Fran Perea
83599 Papi chulo El chombo
83856 20 de enero La oreja de Van Gogh
82740 Maldito Duende Héroes Silencio
83902 Son de amores Andy y Lucas
84057 En tu cruz me clavaste Chenoa
83604 Loca Malena Gracia
82004 A Dios le pido Juanes
82430 Devuélveme la Vida A. Orozco
84475 Soy lo que me das Chenoa
84531 La chica de la habitacion de al lado
84500 Te quise tanto Paulina Rubio
84532 Ya nada volvera a ser como antes
84042 Ratoncitos colorados Andy y Lucas
82284 Color Esperanza Diego Torres
83914 No es lo mismo Alejandro Sanz
84439 Para llenarme de ti Ramon
84191 Una noche con arte El arrebato
84586 Al menos ahora Nek
83598 Mariposa traicionera Mana
82835 Miénteme D. Bisbal y E. Gadel
82364 Chiquilla Seguridad Social
81689 Rosas y espinas David Bisbal
84538 Ni una lagrima mas D. Bustamante
81690 Bye Bye David Civera
84603 La danza del fuego Mago de oz
82813 Mi Jefe Mojinos Escozios
83933 Rosas La oreja de Van Gogh
83290 Sin Miedo a Nada A. Ubago Amaia
82247 Cannabis Skape

POPROCK

80239 Final Countdown Europe
83584 Bring me to life Evanescence
83662 Crazy in love Beyonce & Jay Z
80293 Its my life Bon Jovi
84204 In the shadows The Rasmus
84061 Shut up Black eyed peas
80062 In The End Linkin Park
80472 Every breath you take The Police
80217 Satisfaction Rolling Stones
83918 Where is the love Black eyed peas
83885 Numb Linkin Park

NOVEDADES

84552 Junior Jack Da hype
84551 Coyote Dax Volver
84550 Basement Jaxx Plug it in
84549 Mr. On Vs Jungle Brothers Breathe
84548 Courtney Love Mono
84547 Richard X and Javine You used to
84546 Fatman Scoop Be faithful
84545 Nerd She wants to move
84544 Jaimesson Take control
84543 Joss Stone Fell in love with a boy

ANIMACIONES

envia WAP21 + código de la animación al 7494

o descargatelos llamando al 806 41 69 93

37271 37272 ANIM116 ANIM113
ANIM127 ANIM203 ANIM197 ANIM185
VAQUITA ANIM209 ANIM207 ANIM118
ANIM128 ANIM124 ANIM153 KARATEKA
37187 37270 ANIM184 PINCHA

PICANTES

PAOLA PABLO LORNA SALMA BARBARA AMANDA TELMA
CRISTI ADRIA JOHN LARA AIME SAM ALMA

ACCESO EXCLUSIVO



Lo más cerca que muchos estaremos jamás de una guerra

FULL SPECTRUM WARRIOR

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: PANDEMIC
EDITOR: THQ
LANZAMIENTO: JULIO 2004
JUGADORES: 1-2
WEB: WWW.FULLSPECTRUMWARRIOR.COM

HISTÓRICAMENTE, la guerra siempre se ha presentado en el cine y en los juegos desde cierta perspectiva que narraba heroicidades y hasta historias románticas en las que, casi siempre, todo salía bien. Pero los últimos conflictos bélicos han llevado a todos los hogares del mundo, a través de los informativos, la guerra con toda su crudeza y horrenda exaltación. Ahora, las masas de soldados sin preparación han sido sustituidas por pequeños escuadrones de elite altamente especializados y capaces de infiltrarse tras las líneas enemigas en busca de un objetivo empleando las técnicas y armamentos más avanzados.

Hace tiempo, Pandemic Studios (*Clone Wars*, *Army Men*, *Dark Reign II*, *Battlezone II*) recibió un encargo inusual de las Fuerzas Armadas estadounidenses: un simulador de entrenamiento bélico que se utilizaría en el proceso de formación de los soldados. La edición en forma de videojuego de dicho simulador es *Full Spectrum Warrior* y, probablemente, es lo más cerca que muchos estaremos jamás de una guerra.

Presentado en el E3 del año pasado, donde además obtuvo varios galardones (juego más original y mejor simulación), poco ha trascen- »

ASÍ SURGIÓ...

Las Fuerzas Armadas de los Estados Unidos firmaron un contrato en agosto de 1999 con la universidad Southern California con el objeto de crear el Instituto de Tecnologías Creativas (ICT). Este organismo debía obtener recursos y talentos de la industria del videojuego para trabajar en la consecución de avances en la simulación de entrenamiento. El trabajo del ICT dio como fruto el Sistema de Aprendizaje por Experiencia (ELS).

Teniendo en cuenta la experiencia de Pandemic Studios con los juegos 3D de acción táctica y su gran habilidad en el diseño de interfaces para los mismos, el ICT seleccionó a la compañía de desarrollo para trabajar en un nuevo método de entrenamiento para la Infantería de Operaciones Militares en Terreno Urbano (MOUT), a fin de reducir los costes del entrenamiento real.

Hasta ese momento, todas las simulaciones existentes para el ejército eran demasiado caras, incapaces de atrapar al usuario y tecnológicamente estaban muy por debajo de cualquier videojuego decente. Gracias al trabajo de Pandemic se consiguió mejorar todo esto, logrando recrear un mundo realista, moderno y consistente.

Finalmente, la decisión de que, por primera vez, fuese una simulación para consola en lugar de para PC (aunque habrá también versión comercial para PC), tuvo que ver con varios factores inherentes a la plataforma: facilidad de transporte, bajo coste, flexibilidad, accesibilidad...

Esto ya es pura especulación, pero que la consola elegida fuera Xbox pudo ser no sólo debido a la potencia de la máquina y la facilidad de programarla en comparación con las otras, sino además porque se trata de un producto netamente americano...





Todos los movimientos siguen las doctrinas del ejército estadounidense.

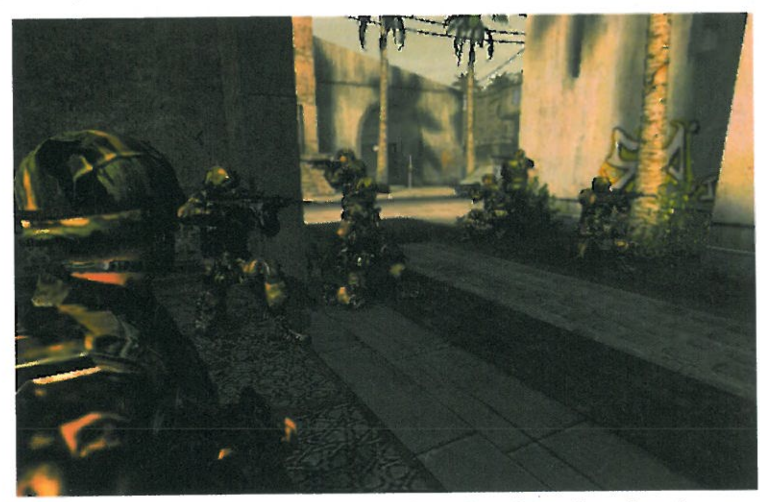
Aunque su aspecto pueda indicar otra cosa, poco parecido tiene este juego con otros del mismo corte como Conflict Desert Storm



Las granadas de humo oscurecen las zonas abiertas.



Es imprescindible parapetarse en todo momento.



El juego en equipo es vital: Alpha elimina al enemigo mientras Bravo les cubre.

dido de este juego desde entonces, excepción hecha de diversas imágenes y unos vídeos que han logrado suscitar gran interés. Pero en el E3, Pandemic aún no tenía claro cómo iba a ser realmente la versión comercial de *Full Spectrum Warrior* y THQ tampoco tenía claras muchas de las funciones del juego. El tiempo ha hecho su trabajo y ahora podemos permitirnos despejar muchas dudas tras haber probado el juego de primera mano.

Aunque su aspecto pueda indicar otra cosa, poco parecido tiene este juego con otros del mismo corte como *Conflict Desert Storm*, por ejemplo. Se trata de una simulación táctica en la que el jugador nunca llega a disparar ni a dirigir directamente el movimiento de los componentes del escuadrón: aquí sólo se dan órdenes, bien al grupo o a cada uno de sus miembros por separado. Increíblemente, estamos ante un nuevo tipo de juego que sólo comparte con otros una ambientación bélica.

Bajo tu mando tienes dos equipos, Alpha y Bravo, cada uno de ellos compuesto por cuatro soldados de alto nivel: líder de equipo, fusileros (uno con rifle normal y otro con automático) y granadero. Antes de entrar en situaciones de combate reales y para que el jugador se haga con los controles, una serie de misiones de entrenamiento muestran cómo dar órdenes de movimiento, ataque, cobertura y muchas más en el campo de batalla. Supera estas misiones y ya estarás preparado para entrar en batalla.

Las órdenes de movimiento activan una retícula que puedes mover por el escenario 3D para decidir el emplazamiento del escuadrón, mientras que las de abrir fuego te permiten únicamente elegir una zona sobre la que se va a disparar. El uso combinado de



Una vez envías a tus hombres a la acción ejecutan tus órdenes, pero siguen siendo independientes en cuanto al cumplimiento de sus deberes individuales (el fusilero protege la retaguardia, etc.).



Antes de que te envíen al campo de batalla hay un tutorial extremadamente útil.



Los detalles son evidentes. Observa la bala que sale del cañón y el casquillo que cae al suelo.



Trabajando con ambos equipos juntos puedes avanzar a cubierto hacia una posición mejor.



La gente tiende a dejar coches usados tirados por ahí... Constituyen una cobertura perfecta, pero si el enemigo empieza a disparar pueden llegar a explotar.



Muévete rápido antes de que te flanqueen.



Estás rodeado de fuego enemigo.

amos equipos es fundamental, pero quizá una situación concreta ilustre mucho mejor lo que será *Full Spectrum Warrior*.

Tenemos que llegar desde nuestra posición actual a un punto concreto del escenario. Vivos, evidentemente. El único problema es que calles y edificios están infestados de terroristas. Nuestros hombres, sus armas y el propio escenario son nuestros únicos aliados.

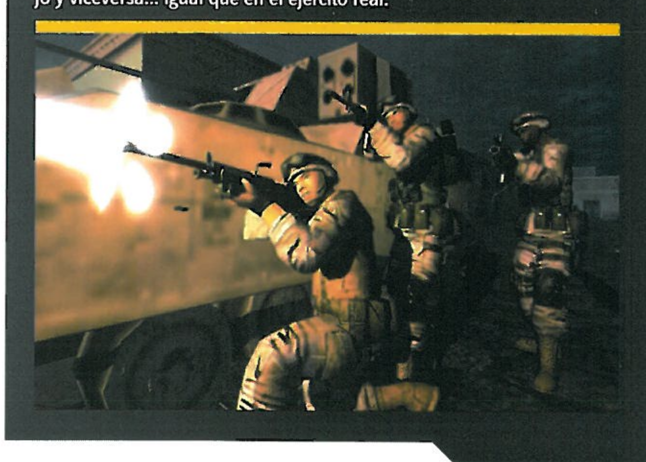
Nos encontramos ante un enorme espacio abierto. A unos metros hay un muro que puede proporcionarnos algo de cobertura, pero al no saber dónde se encuentra el enemigo, el riesgo de correr directamente hacia el muro es excesivo. Una granada de humo nos proporciona la cobertura ideal para avanzar. Disipado el humo, podemos identificar claramente la procedencia de los disparos enemigos y abrir fuego sobre ellos.

Eliminada la amenaza avanzamos hacia un callejón. Un sofá tirado en medio de la calle nos proporciona una precaria cobertura para averiguar dónde se encuentra el enemigo. Utilizando el sistema GPS descubrimos que, mientras Alpha distrae su atención con disparos, Bravo puede dar un rodeo y pillar a los terroristas por sorpresa al amparo de un contenedor de basura. Uno a uno, acabamos con ellos sin piedad.

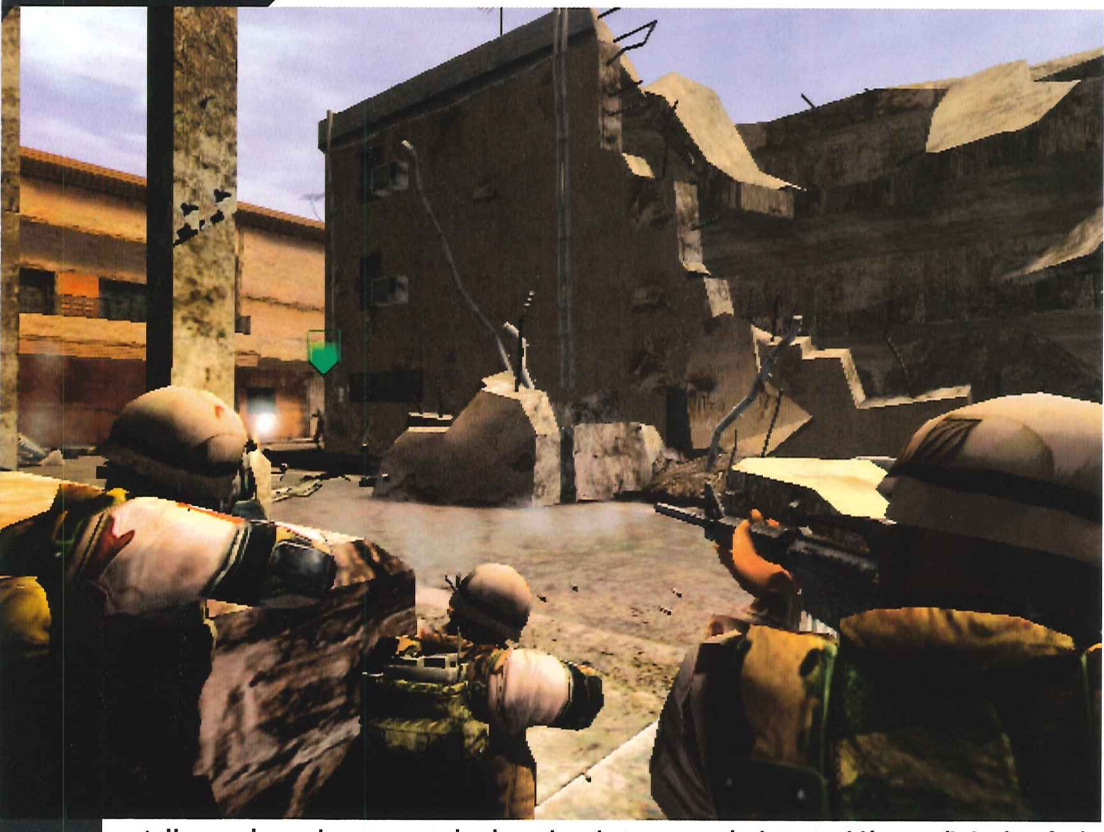
Ahora hay que cruzar al otro lado de la calle: enviamos al fusilero y al granadero hacia la esquina mientras les proporcionamos fuego de cobertura con el rifle automático. Los terroristas abren fuego en cuanto detectan el movimiento, así que rápidamente identificamos su posición, que confirmamos con la opción de zoom sobre la ventana de la que procedían los disparos. Un par de granadas más tarde, la misión está cumplida.

XBOX LIVE

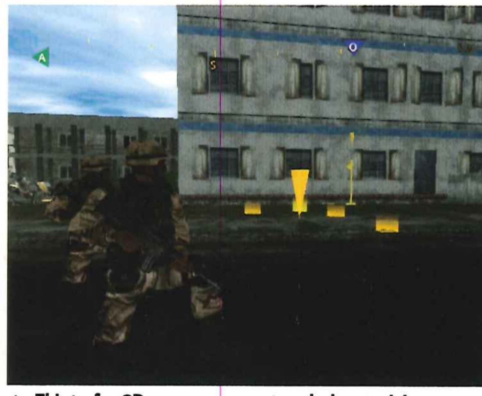
Sí, *Full Spectrum Warrior* tendrá soporte completo para Xbox Live, aunque no habrá modos como deathmatch o capturar la bandera. En su lugar, se puede jugar el juego completo en modo cooperativo: un jugador controla al equipo Alpha y otro al equipo Bravo. El comunicador de Xbox Live nunca había sido tan vital en un juego ya que si no hay comunicación entre ambos jugadores será imposible llegar a ninguna parte. La tensión del modo para un jugador se multiplica en el cooperativo porque nunca sabes exactamente qué está haciendo el otro equipo. Tienes que confiar en que tu compañero haga su trabajo y viceversa... Igual que en el ejército real.







Usar a ambos equipos para acorralar al enemigo mientras avanzas hacia una posición para eliminarle es fundamental para avanzar en el juego. Es como un ajedrez con armas automáticas.



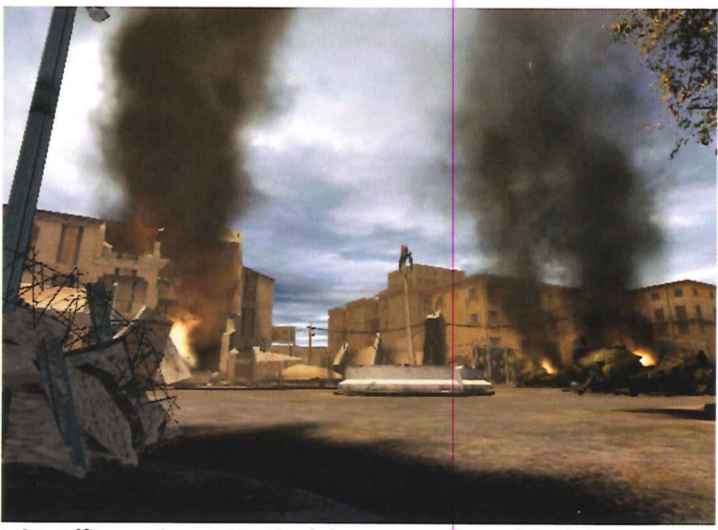
El interfaz 3D se mueve mostrando las posiciones exactas que tendrá el equipo...



El único arma que apuntas es la granada. Un cursor te ayuda a afinar el lanzamiento.



Estar a descubierto es lo peor: cuando el enemigo abre fuego tienes que ponerte a cubierto rápidamente.



Los gráficos son impactantes. Desde los entornos a los modelos de los personajes, pasando por los efectos especiales, todo es sorprendente.

Full Spectrum Warrior posee una trama de actualidad que, por algón motivo, nos resulta extrañamente familiar

Además de las órdenes mencionadas anteriormente, el sistema de control del juego ofrece mucho más. Por ejemplo, podemos acceder a una vista que muestra todas las áreas cubiertas por los integrantes del equipo, de manera que podemos reajustar sus posiciones si la situación lo requiere. También podemos enviar informes al cuartel general cuando sea necesario, determinar la orientación de la formación y, obviamente, seleccionar individualmente a los componentes del equipo. Una vez asignada una orden, tendremos que pulsar un botón para que se ejecute. Si algo sale mal por el camino, podemos pulsar un botón de pánico que provocará que cada uno de los miembros del equipo busque cobertura, aunque eso signifique su separación.

Full Spectrum Warrior posee una trama de actualidad que, por algún motivo, nos resulta extrañamente familiar: un golpista islámico se hace con el poder de un país violando todos los tratados y leyes internacionales, llevando a cabo limpiezas étnicas y proporcionando apoyo a grupos terroristas. La ONU lo contempla todo con disgusto pero se opone a una intervención militar directa y se limita a enviar una pequeña fuerza para garantizar la seguridad de la ayuda humanitaria. Mientras tanto, algunos países pertenecientes a la OTAN, encabezados por Estados Unidos, deciden intervenir para acabar con el régimen del dictador. Por supuesto, en el caldo de cultivo no faltan fundamentalistas, facciones internas enfrentadas y terroristas.

Todo esto se explica con detalle a través de animaciones e informes que poseen una estética cinematográfica de inconfundible sello bélico, igual que todo lo que rodea a esta producción. Realismo en los uniformes, armas, vehículos y situaciones, en la inteligencia artificial de los distintos tipos de enemigos y en las tácticas a nuestra disposición, pondrán la guinda a *Full Spectrum Warrior*, uno de los juegos que, con toda seguridad, será de los mejores del año.

ASEGÚRATE TU EJEMPLAR DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



¡OFICIAL!

Todas las noticias del universo Xbox y los mejores análisis.

¡JUGABLE!

Consigue un exclusivo DVD con demos jugables.

¡LA PRIMERA!

Noticias, avances y análisis antes que nadie.

PROMOCIÓN

La Revista Oficial Xbox Edición Española regala **Camisetas** de Xbox a las personas que este mes se suscriban mandando el cupón adjunto*.

*Unidades limitadas.

OFERTA ESPECIAL DE SUSCRIPCIÓN

☐ **SÍ, DESEO SUSCRIBIRME POR UN AÑO (12 NÚMEROS) A LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA Y RECIBIR UNA CAMISETA DE XBOX**

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos...

Dirección...

Teléfonos ....

Población...

Provincia... C. P. ....

Correo electrónico ....

FORMA DE PAGO:



Sociedad Anónima

Precio especial de 58,35 € (que supone un ahorro de 25,05 €).
Europa: 95,00 €. Resto del mundo: 127,00 €

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

☐ Tarjeta de crédito (indicando fecha de caducidad)

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº

Nombre del titular:

Caducidad: /

Firma:

☐ Domiciliación Bancaria (excepto extranjero)

Nombre del Banco o Caja

Nombre del titular:

C.C.C. Entidad Sucursal

Control

Nº de la libreta o cuenta

Firma del titular:

, a de de 2004

Ruego a ustedes se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones, S.A.

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUBSCRIPCIONES
Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
e-mail:suscripciones@mcediciones.es

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE ROM BUTCHER BAY

El musculoso actor Vin Diesel protagoniza la precuela interactiva de la película Pitch Black.



↑ Así es como el jugador repone la salud de Riddick.

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **STARBREEZE**
DISTRIBUIDOR: **VIVENDI**
LANZAMIENTO: **AGOSTO 2004**
WEB: **WWW.VIVENDI-UNIVERSAL-INTERACTIVE.CO.UK**

ESTIMADO lector, ponte por un momento en la piel de un humilde representante de la prensa especializada en videojuegos. Imagina que un PR se te acerca y te dice: «eh, hay un pequeño estudio sueco que está terminando un juego que va a competir en la liga de los grandes. Ya sabes, *Doom 3*, *Halo 2*, etc.» Nadie podría culparte por mostrar, digamos, cierto escepticismo, ¿verdad? «Y además, -prosigue-, es una licencia de uno de los blockbusters de este verano. La última de Vin Diesel.» Ejem. La mayoría de nosotros hemos experimentado en qué suelen acabar este tipo de desarrollos. Mucho dinero para costear la licencia y poco para lo que verdaderamente importa. Bueno, ¿y que han hecho estos tipos últimamente? «*Knights of the Temple.*» Doble ejem. No es exactamente lo que se suele llamarse un título triple A. ¿Y de quién se trata? «Starbreeze», responde el encargado de prensa de Vivendi.

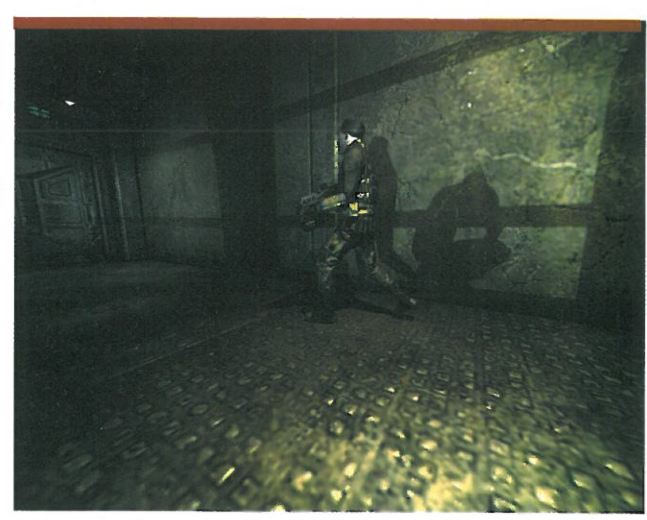
Más que por el modesto *Knights of the Temple*, el nombre de Starbreeze sonará a quienes hayan probado el título de acción medieval *Enclave*, un juego de cierto éxito y reconocimiento entre la crítica, pero que tampoco hacía presagiar la envergadura del último proyecto de los suecos. Con el inconfesable objetivo de comprobar si de verdad somos tan listos como nos creemos, la ROX aceptó la invitación de Vivendi para asistir a la presentación del juego frente a la prensa europea. Como único representante de un medio español, este redactor se encontraba puntualmente el último día del pasado mes de marzo en un céntrico hotel de Estocolmo. Tras la pertinentes presentaciones y un suculento almuerzo, Ian Stevens -productor de Vivendi para *Riddick*- y Lars Johansson -misma tarea en Starbreeze- se encargaron de conducir la presentación.

Por supuesto, para entonces ya habíamos contemplado las primeras imágenes de *The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay* y habíamos podido comprobar que Starbreeze y Vivendi apuntaban alto con el juego. Digamos, simplemente, que la espera para constatar hasta donde puede llegar un título en las »

Tanto Starbreeze como Vivendi apuntan a lo más alto de los videojuegos



↑ Los robots forman parte del repertorio de enemigos.


↑ Atención a la sombra acechante de Riddick.

UNA DE PELÍCULA

La crónica cinematográfica del último héroe de acción.

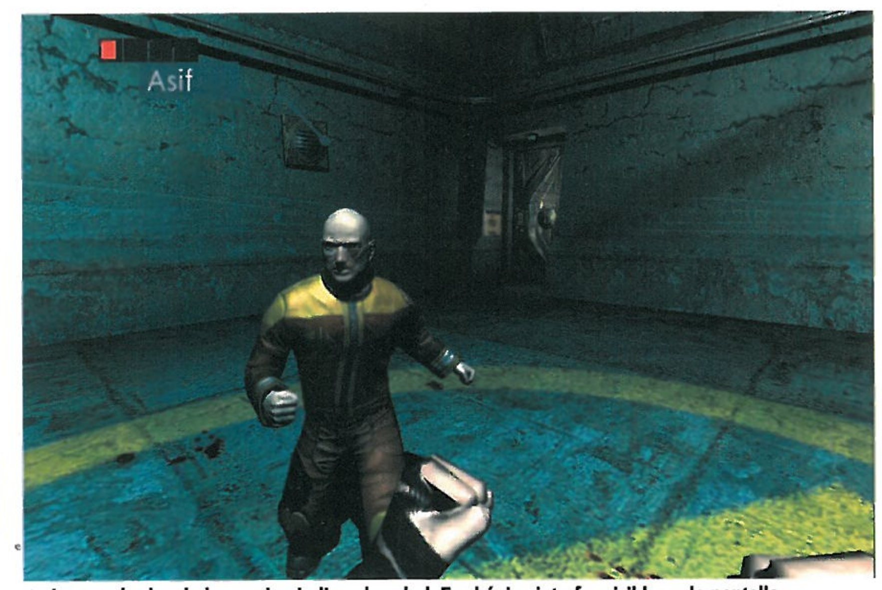
De 23 millones de dólares a 120. Eso es lo que ha crecido la producción de una película protagonizada por Vin Diesel entre 2000 y 2004. La primera cifra corresponde al presupuesto con el que contó el primer gran éxito del entonces desconocido actor. Desde entonces, han sucedido cosas como *XXX* y *The Fast and the Furious* en la carrera del interprete de Riddick. *The Chronicles of Riddick* es la primera super producción en toda regla realizada con el expreso objetivo de convertir a Vin Diesel en el último héroe de acción del cine estadounidense. Decidida a jugar en el terreno de los grandes blockbusters, la película cuenta con otros alicientes más allá de la presencia del musculoso actor aficionado a los videojuegos. Al igual que *Pitch Black*, *The Chronicles of Riddick* es una película escrita y dirigida por David Twohy, un tipo que lleva ya unos cuantos años trabajando en el género y labrándose un nombre pasito a pasito. Guionista de éxitos comerciales como *El Fugitivo*, *La Teniente O'Nell*, *Waterworld* e incluso de las más descerebradas películas de Charlie Sheen -*Terminal Velocity* o *The Arrival*-, el también director ha contado por primera vez en su carrera con un gran presupuesto con el que poner en pie un universo personal al servicio de Vin Diesel. *The Chronicles of Riddick*, su cuarta obra como director, llegará a España durante el caluroso mes de agosto, coincidiendo con la publicación del videojuego en el que ha ejercido tareas de asesor.

Si la primera película venía a ser una historia de horror en la que un variopinto grupo de personajes trataba de escapar de un planeta infestado de bichos en el que se había estrellado, la secuela apunta en una dirección completamente diferente. Cinco años más tarde, los dos únicos supervivientes -Riddick y la joven Kyra- se ven atrapados en el conflicto entre dos razas. Los necromongers tratan de iniciar la décima Cruzada en el siglo XXVI. Los Elementales ayudarán a Riddick a plantar cara al líder de los primeros y a recuperar su pasado.





Una muestra de la espectacular iluminación de *EFBB*.



Los cuadrados de la esquina indican la salud. Es el único interfaz visible en la pantalla.

El engine gráfico hace uso intensivo de técnicas como el normal mapping



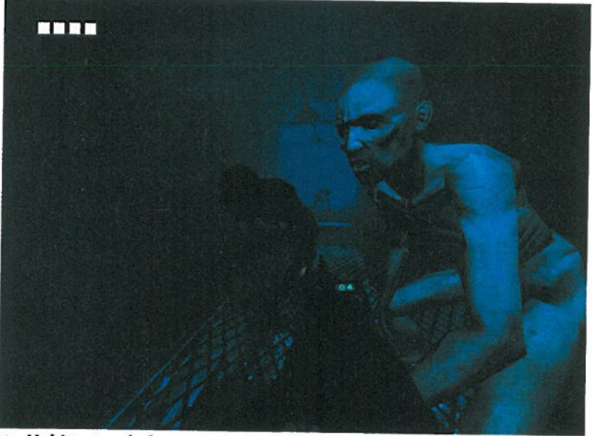
Los guardias no se andan con chiquitas.

consolas de última generación se ha acortado repentinamente. No vamos a decir que Starbreeze vaya a sacar los colores a la gente de Bungie, Valve o Vicarious Games -encargados de convertir *Doom 3* a Xbox -, pero, efectivamente, juegan en la misma liga.

El engine gráfico, propiedad de Starbreeze, hace un uso intensivo de técnicas como el normal mapping, la iluminación dinámica y el sombreado por píxeles que son las que terminan por darle un aspecto tan diferenciado del habitual en los juegos ya disponibles en el mercado. La duda estaba en cómo se las iba a apañar el hardware de Xbox en tales circunstancias y la respuesta es positiva. *Escape from Butcher Bay*, en su versión beta, ya presenta un magnifico acabado que no le impide mantener una tasa de imágenes constante. Y lo hace mostrando un repertorio visual sorprendente, especialmente en lo que concierne al modelado y animación de los personajes. El actor Vin Diesel, cuya afición a los videojuegos es sobradamente conocida, ya puede presumir de contar con una contrapartida poligonal absolutamente fiel al original. Suponemos que el hecho de que el actor no sea de los más expresivos ayuda, pero lo cierto es que su recreación gráfica junto a la imponente voz del actor consiguen el efecto deseado.

Inteligentemente, Starbreeze ha evitado recrear una historia que ya hubiera sido contada en la pantalla grande. Así, *Escape from Butcher Bay* se presena como una precuela que aprovecha algunas de las pistas facilitadas acerca del pasado de *Riddick* en Pitch Black para construir una historia que tiene fácil encaje con las películas del personaje. Si en aquella primera historia Riddick era un peligroso convicto que se veía atrapado en un planeta repleto de aliens hostiles al estrellarse la nave de transporte, aquí es un peligroso convicto que ingresa en Butcher Bay -la prisión de máxima seguridad de la galaxia- al comienzo del juego. Su objetivo es escapar y para ello tendrá que superar tres grandes áreas de juego que se corresponde con los niveles de seguridad en Butcher Bay: máxima seguridad, doble máxima


Riddick espera el momento de atacar sobre una víctima.


Habitantes de la segunda área de juego.


EFBB combina diversos estilos de juego.

seguridad y triple máxima seguridad. La historia tiene su importancia dentro de la particular mitología del personaje ya que aquí también se relata la forma en que Riddick consiguió los ojos que le permiten ver en la oscuridad, uno de sus rasgos distintivos en Pitch Black y su secuela.

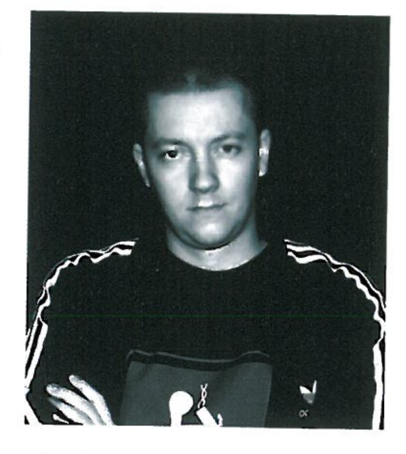
Como juego, *The Chronicles of Riddick* es un híbrido. Sus responsables lo definen como una mezcla de acción en primera persona, juego de combate, aventura y sigilo. Lo interesante de la fórmula es que no parece tratarse de un shooter con unas gotas de los demás géneros, sino que la combinación deja espacio para disfrutar de todos sus ingredientes. Por ejemplo, al inicio de la aventura, el jugador toma el control de Riddick nada más descender las escaleras de la nave que lo ha trasladado a la prisión. Los guardias le indican que les siga al interior y si Riddick cede a la tentación de obviar las órdenes y comenzar a pasear por su cuenta, pronto descubrirá que no se andan con chiquitas. Al igual que sucedía en títulos clásicos como *Half-Life* o *Halo*, Starbreeze se ha preocupado de presentar las escenas narrativas de forma interactiva, sin limitar al jugador a la posición de espectador.

Una vez en el área de prisioneros, el jugador puede comenzar a moverse con libertad. Ahí tiene la ocasión de conocer a algunos de los personajes de la historia, el entorno de juego y las reglas »

ENTREVISTA CON...

Starbreeze

Ian Stevens es el productor de VU Games para *The Chronicles of Riddick*. Lars Johansson cumple la misma tarea en Starbreeze. Ambos conversaron con la ROX tras la presentación mundial del juego que tuvo lugar en Estocolmo.



ROX: ¿Por qué escogisteis a un desarrollador casi desconocido como Starbreeze para un proyecto de estas características?
Ian Stevens: El concepto inicial del juego se apoyaba mucho en la habilidad de ver en la oscuridad de Riddick. Starbreeze nos presentó una serie de niveles que nos convencieron de que podían hacer un buen uso de los contrastes entre luz y oscuridad. Para nosotros, como editores, era importante encontrar un desarrollador capaz de crear un juego que realmente haga uso de la iluminación y de los elementos claves del personaje. Aquello terminó por convertirse en un prototipo y para entonces ya era un trato seguro.

ROX: ¿Cuánto tiempo lleva el proyecto en desarrollo?
Lars Johansson: Casi dos años trabajando en el juego. En tres o cuatro meses construimos un prototipo, para enseñarles lo que podíamos hacer con nuestra tecnología, con este concepto. Teníamos los elementos, la lucha en primera persona, el sigilo, ... Éste es el juego que podéis esperar que hagamos, les dijimos. Con el nuevo engine pudimos ir un paso más allá y utilizar la iluminación para fortalecer el título. Es un aspecto que funciona muy bien con el personaje de Riddick.

ROX: Es bien conocida la afición de Vin Diesel por los videojuegos. ¿Ha participado de alguna forma en el proyecto?
IS: Él tiene una compañía dedicada específicamente a crear juegos. Su participación ha sido principalmente en la historia. Ha traído su talento al juego, como muchos otros actores. Puso mucho interés para que claváramos al personaje. En *Chronicles of Riddick* es la segunda vez que él lo interpreta y aportó toda su experiencia.

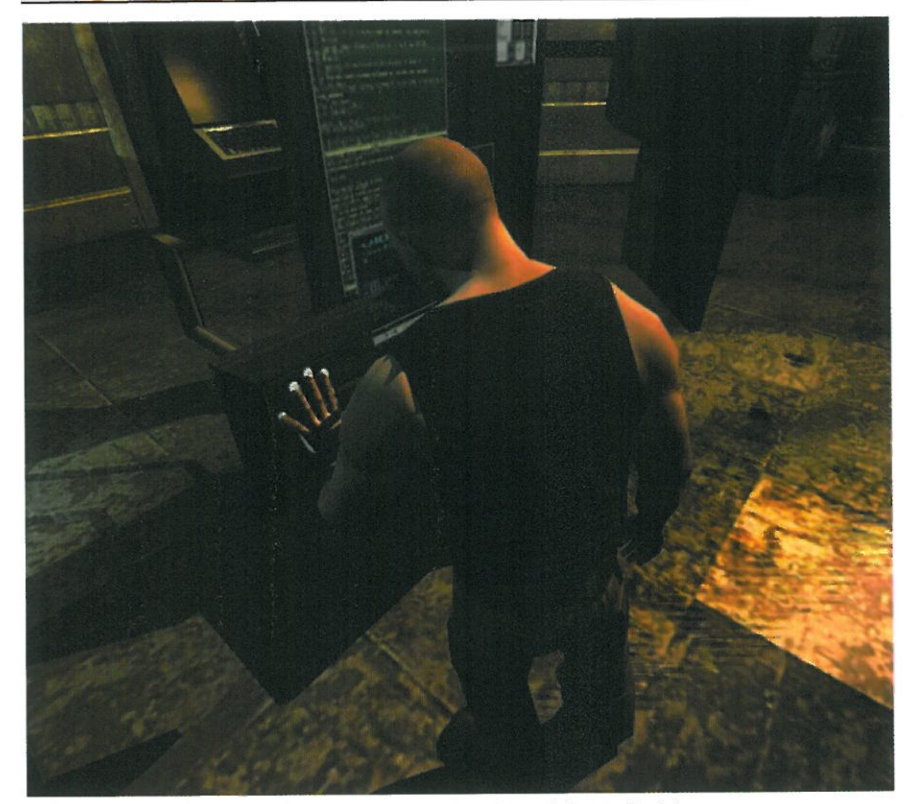
ROX: *Escape From Butcher Bay* se enfrenta a una competencia muy dura en los próximos meses. ¿Por qué creéis que el público se va a interesar por este título teniendo a *Halo 2* o *Doom 3* a la vuelta de la esquina?
IS: Hay muchos razones por las que la gente puede interesarse por este juego. Uno de ellos es el propio hecho de que compita técnicamente con títulos como *Doom 3* o *Half Life 2*. Otro puede ser que va a estar disponible antes que cualquiera de ellos. Pero cuando juegas con Riddick, no es sólo que sea bonito, sino que es muy divertido. Tiene muchos aspectos que han sido muy cuidados: la lucha en primera persona, la acción, el estilo, la aventura. Algunos niveles están más orientados a la acción, pero está todo ahí, siempre presente. La manera en que integramos el juego con la película también es interesante. *Matrix* fue un enorme éxito, pero al hacer *Riddick* como una precuela y elaborar una historia que puede centrarse en el juego y sin necesitar formas rebuscadas de reproducir los hechos de la película, podemos crear una experiencia que se sostiene por sí misma. No hay ningún problema si no has visto la película, el juego no depende de eso para que la experiencia funcione.

ROX: ¿Qué otros elementos hay además de la acción y el sigilo?
LJ: Hay puzzles y la parte de aventura gira más sobre obtener información de otros prisioneros y realizar misiones que son opcionales para el jugador. *Riddick* es una mezcla de todo eso.

ROX: ¿Por qué elegisteis una prisión como entorno de juego? ¿No es algo limitado?
SB: Cuando se piensa en una prisión, lo haces en muros de cemento y guardias. Ese tipo de representación no es la que queremos hacer. Queríamos lograr algo propio, interesante, mantener un estado de ánimo, pero aportar también otros elementos. La prisión está dividida en tres niveles. Cada zona tiene su propio entorno y ambiente visual, lo que lo hace más interesante. No tienes el mismo entorno a lo largo de todo el juego, sino que aparte de la prisión también entran en juego las áreas de alrededor.

ROX: Es evidente que éste es uno de los títulos con mejor aspecto en Xbox. ¿Creéis que habéis llegado al límite del hardware?
LJ: Diría que estamos empleando casi toda la potencia de Xbox. También depende de la clase de juego que estás haciendo, si es un engine para interiores o exteriores... Pero creo que nos estamos acercando mucho, si no es que ya estamos allí. No creo que los visuales pueden llegar a ser mucho más de lo que son ahora.

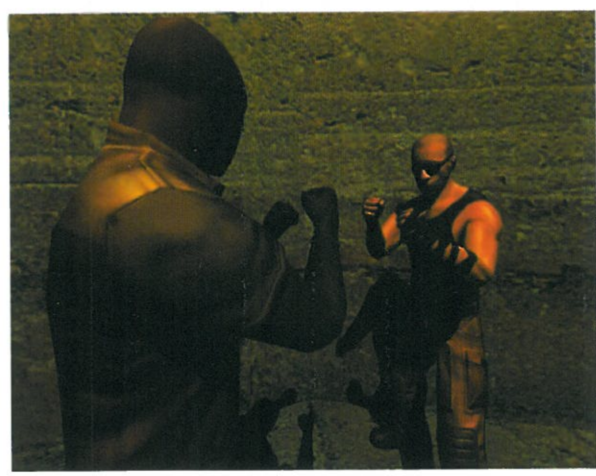
«Creo que estamos empleando casi toda la potencia de Xbox»



Además de poner su voz, Vin Diesel se ha involucrado en el desarrollo del proyecto.



Starbreeze promete variedad en los entornos de juego.

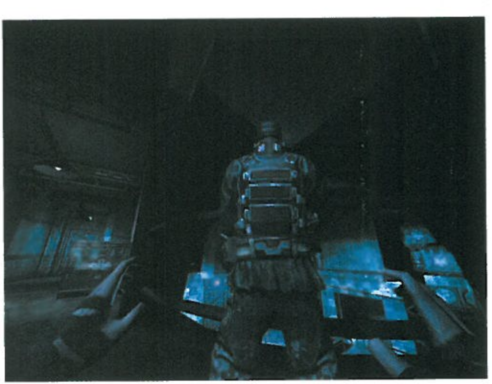


Riddick haciendo amistades con sus compañeros de prisión.

Sus características lo van a situar como el juego de mejor aspecto dentro del catálogo de Xbox



En ciertos momentos, la cámara pasa a una vista en tercera persona. Todo depende de la situación.



Riddick está a punto de saludar a uno de los guardias. Seguro que no será amablemente.



Riddick es un personaje casi tan ágil como el propio Sam Fisher. Las comparaciones son odiosas...

propias del mundillo carcelario: quien es el jefe, quien es el soplón, quien está compinchado con los guardias, etc. Durante estas primeras fases de juego, *EFBB* se desarrolla como una aventura atendiendo sobre todo a la exploración y a la interacción con otros personajes dentro de un marco que concede una considerable libertad de acción al jugador. El inicio de la fuga llega más tarde y todavía habrá de pasar más tiempo antes de que el jugador pueda empuñar un arma de fuego, dado que éstas sólo funcionan al reconocer el ADN del que las empuña. Hasta entonces, las armas de Riddick son el sigilo y lo que dan de si sus manitas, que es mucho. Starbreeze se ha preocupado de implementar un sistema de combate cuerpo a cuerpo que funcione desde una perspectiva en primera persona. Además, es lo suficientemente versátil como para atacar a un enemigo por la espalda y matarlo en el acto o forzarlo a disparar el arma que empuña contra sí mismo. Riddick también puede realizar combos, romperle el cuello al enemigo y moverse con una habilidad similar a la del propio Sam Fisher. Según el tipo de acción que realiza -colgarse de un bordillo-, la cámara pasa a una vista en tercera persona.

La fuga se desarrollará a lo largo de 30 niveles habitados por un total de 20 clases de enemigos, entre los que se incluyen diversos tipos de criaturas que hacen su aparición en las áreas subsiguientes de seguridad. Para llegar hasta ellas, Riddick tendrá que hacer uso también de sus habilidades con el sigilo, moviéndose entre las sombras -como puedes suponer, su capacidad para ver en la oscuridad jugaran un papel importante- y tendiendo trampas cuando sea necesario. Por ejemplo, dejando el cuerpo de un guardia a la vista para caer desde las alturas sobre el compañero que se acerque a investigar. La IA de los enemigos promete grandes alegrías, entre otras cosas porque no funciona en base a una serie de comportamientos predeterminados sino a un sistema de reconocimiento visual del entorno que ofrece una mayor versatilidad a la hora de reaccionar frente al jugador.

El horario de regreso nos ha impedido experimentar personalmente siquiera unos minutos de juego en la piel de Riddick, pero lo que Starbreeze ha enseñado resulta tan prometedor como cualquiera de los otros grandes títulos de la próxima temporada. Con la diferencia de que éste llegará unos meses antes y sin la molesta compañía del hype que a menudo se vuelve en contra de los juegos por promover unas expectativas demasiado elevadas. *EFBB* es un título que se acerca sin hacer demasiado ruido pero dispuesto a dejar huella. Ofrece una jugabilidad variada pero sin la habitual inconsistencia de los títulos que pretenden abarcar demasiado. Cuenta con un personaje central carismático, un marco argumental interesante y utiliza una tecnología que lo va a situar como el juego de mejor aspecto dentro del catálogo de Xbox cuando haga su aparición el próximo mes de agosto. El mismo mes en que lo hará su homónimo cinematográfico en la cartelera española. La nueva película de Vin Diesel será buena, mala o regular, ya se verá. Pero lo que sí podemos aseguraros es que el juego tiene argumentos de sobra para triunfar por su cuenta. Muy pronto lo veremos.

COLORGRAFIX

ANIMACIONES — ¡DALE VIDA A TU MÓVIL! Envía: ANI espacio y el código

3153521	3153522	3153523	3153524	3153525	3153526	3153527	3153528	3153529
3153530	3153531	3153532	3153533	3153534	3153535	3153536	3153537	3153538

viawap

Compatibilidad: Válido para móviles con conexión WAP compatibles con animaciones GIF. Consulte el manual de su móvil. Mas información en www.exwap.com

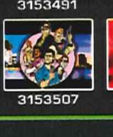
PANTALLAS — ¿TE ABURRE TU MOVIL? DALE COLOR ¡YA! Envía: COL espacio y el código





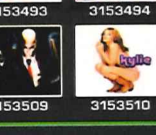
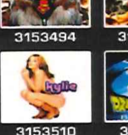
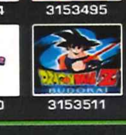


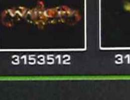






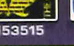
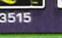
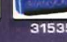
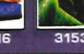
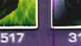
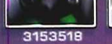










3153441	3153442	3153443	3153444	3153445	3153446	3153447	3153448	3153449	3153450	3153451	3153452	3153453	3153454	3153455	3153456
3153457	3153458	3153459	3153460	3153461	3153462	3153463	3153464	3153465	3153466	3153467	3153468	3153469	3153470	3153471	3153472
3153473	3153474	3153475	3153476	3153477	3153478	3153479	3153480	3153481	3153482	3153483	3153484	3153485	3153486	3153487	3153488
3153489	3153490	3153491	3153492	3153493	3153494	3153495	3153496	3153497	3153498	3153499	3153500	3153501	3153502	3153503	3153504
3153505	3153506	3153507	3153508	3153509	3153510	3153511	3153512	3153513	3153514	3153515	3153516	3153517	3153518	3153519	3153520

viawap

Compatibilidad: Válido para móviles multimedia con conexión WAP y pantalla en color. Consulte el manual de su móvil. Mas información en www.exwap.com

DINÁMICAS — DIN (esp) y código












		3153429	3153435
		3153430	3153436
		3153431	3153437
3153423	3153426	3153432	3153438
3153424	3153427	3153433	3153439
3153425	3153428	3153434	3153440

viawap

Compatibilidad: Válido para móviles multimedia con conexión WAP y pantalla en color que soporten animaciones GIF. Consulte el manual de su móvil. Mas información en www.exwap.com

JUEGOS — JAVA



DESCARGA

Envía la palabra JUEGO seguido por un espacio y el código del juego al 5011.

Si tienes problemas con su conexión WAP por favor contacte con su operadora.

viawap

Compatibilidad: Válido para móviles multimedia con conexión WAP compatibles con Juegos Java. Consulte el manual de su móvil. Mas información en www.exwap.com

eXwap — WAP EXPERIENCE — WWW.EXWAP.COM

5011 POR SMS

1 ENVÍE UN MENSAJE CON EL CÓDIGO CORRESPONDIENTE AL 5011 Y SIGA LAS INSTRUCCIONES

2 viawap — ENVÍA UN MENSAJE CON EL CÓDIGO CORRESPONDIENTE AL 5011 SIGUE LAS INSTRUCCIONES RECIBIRÁS UNA DIRECCIÓN WAP GUARDALA EN LA MEMORIA DE TU TELÉFONO. UTILIZA ESTA DIRECCIÓN WAP PARA CONECTARTE AL SITIO DE "EXWAP" MEDIANTE LA OPCIÓN 'IR A', Y ASÍ DESCARGAR LOS PEDIDOS A TU MÓVIL

3 **806 488 569** POR TELEFONO

LOGOS — LG (esp) código

3153321	3153332
3153322	3153333
3153323	3153334
3153324	3153335
3153325	3153336
3153326	3153337
3153327	3153338
3153328	3153339
3153329	3153340
3153330	3153341
3153331	3153342

Motorola A830, A920, C333, C350, T720e. Nokia 3110, 3210, 3300, 3310, 3315, 3330, 3350, 3390, 3395, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3610, 3650, 5100, 5110, 5130, 5210, 5510, 6100, 6110, 6130, 6150, 6210, 6220, 6250, 6310, 6310i, 6500, 6510, 6590i, 6600, 6610, 6650, 6800, 7110, 7190, 7210, 7250, 7650, 8210, 8250, 8290, 8310, 8390, 8810, 8850, 8855, 8890, 8910, 9110, 9210, 9290. Samsung 300, T100, V200. Siemens C45, SL45, SL55. Sony Ericsson T300i

¿QUE QUIERES EN TU MOVIL?

¡Ya no lo puedes pedir! Lo deseamos y lo verás en nuestra página web en 3 días. Envía PIDO (espacio) y tu mensaje. Ejemplo: PIDO LUKE

TONOS

POLIFONICOS	EXITOS		MONOFONICOS
3153596	pacman	juego	3153539
3153597	dragon ball	juego	3153540
no disp.	supermario	juego	3153591
3153598	bisbal	buleria	3153583
3153599	l. park	faint	3153541
3153600	mago oz	la costa...	3153542
3153601	metallica	frantic	3153543
3153602	metallica	the un...	3153544
3153603	andy/lucas	hasta...	3153589
3153604	red hot...	by the way	3153545

Envía: PO (esp) y el código

3153605	anastacia	left out...	no disp.
3153606	l. park	one step...	no disp.
3153607	l. park	in the end	3153546
3153608	merche	abre tu ...	3153547
3153609	estopa	fuente de...	3153548
3153610	m m	the dope show	3153549
3153611	eminem	the way I ...	3153586
3153612	50 cent	if I can't	3153550
3153613	eminem	still don't ...	3153587
3153614	outkast	hey ya	3153551
3153615	evanes.	going under	3153552
3153616	evanes.	my inmortal	3153553
3153617	evanes.	imaginary	3153554
3153618	offspring	hit hat	3153555
3153619	timberlake	i'm lov...	3153556
3153620	queco	tengo	3153557
3153621	tiziano f.	tardes ...	3153558
3153622	iguana t.	olvidate...	3153559
3153623	beyonce	me myself..	3153584
3153624	beyonce	naughty...	3153560
3153625	rasmus	in the shad..	3153561
3153650	madonna	love ...	3153582
3153626	kill bill	cine	3153562
3153627	indiana jones	cine	3153563
3153628	jackass	tv	no disp.
3153629	pulp fiction	cine	3153564
3153630	batman	cine	3153565
3153631	mision imposib.	cine	3153566
no disp.	swat	tv	3153590
3153632	hawai 5.0	tv	no disp.
3153633	angeles charlie	cine	3153567
3153634	real madrid	himno	3153568
3153635	barcelona	himno	3153569
3153636	at. madrid	himno	3153570
3153637	queen	champions	3153571
3153638	himno	españa	3153572
3153639	exorcista	tubular...	3153573
3153640	men in black	cine	no disp.
3153641	m m	the beautiful ...	3153588
3153642	prodigy	weather	3153574
3153651	prodigy	fire	3153585
3153644	pink	god is a dj	3153576
3153645	bisbal	oye el boom	3153577
3153646	rasmus	funeral song	3153578
3153647	d 12	my band	3153579
3153648	red hot...	fortune...	3153580
no disp.	massive a.	special...	3153581

Compatibilidad: Válido para móviles multimedia con conexión WAP compatibles con tonos Polifónicos. Consulte el manual de su móvil. Mas información en www.exwap.com

viawap

Insultos Anónimos



Envía: INSULTO (espacio) y el número de móvil al que quieres enviar tu insulto (espacio) y una de las categorías. Las categorías son opcionales y no tienes que incluirlas. Compatible con todas las marcas y modelos de móviles. ejemplo:

INSULTO 648987534 FEOS

¡SORPRENDELE!



Envía: COLEGA (espacio) palabra clave (espacio) código del producto (espacio) el número de móvil de tu colega. El móvil que vaya a recibir el producto, debe ser compatible con el mismo. Compruebe la compatibilidad antes de enviarlo. ejemplo:

COLEGA COL 3906904 648987534




DIBUJOS/SALVAPANTALLAS — ¡LAS MEJORES IMAGENES! Envía: SAP espacio y el código











3153343	3153344	3153345	3153346	3153347	3153348	3153349	3153350	3153351	3153352
3153353	3153354	3153355	3153356	3153357	3153358	3153359	3153360	3153361	3153362
3153363	3153364	3153365	3153366	3153367	3153368	3153369	3153370	3153371	3153372
3153373	3153374	3153375	3153376	3153377	3153378	3153379	3153380	3153381	3153382
3153383	3153384	3153385	3153386	3153387	3153388	3153389	3153390	3153391	3153392
3153393	3153394	3153395	3153396	3153397	3153398	3153399	3153400	3153401	3153402
3153403	3153404	3153405	3153406	3153407	3153408	3153409	3153410	3153411	3153412
3153413	3153414	3153415	3153416	3153417	3153418	3153419	3153420	3153421	3153422



Motorola A830, A920, C350, T720e, Nokia 3210, 3300, 3310, 3315, 3330, 3350, 3390, 3395, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3610, 5210, 5210e, 5510, 6210, 6220, 6250, 6310, 6310i, 6500, 6510, 6590i, 6610, 6800, 7210, 7250, 8210, 8250, 8290, 8310, 8390, 8850, 8855, 8890, 8910, 9210, Samsung T100, Siemens C45, ME45, MT50, S57, SL45, Sony Ericsson T100, T300i, T66, T68, T68i, T69

AMORIMETRO — AMOR

ejemplo: LOVE EVA PEP

válido para todas las marcas y modelos de móviles

PIROPOS — envía: PIROPOS



Compatibilidad válido para todas las marcas y modelos de móviles

COCHES — FANTASTICOS



viawap

Compatibilidad Ver pantallas color

HUMOR — envía: CHISTES



Compatibilidad válido para todas las marcas y modelos de móviles

WWW.EXWAP.COM









Toma el control de una gigantesca y mortal máquina ambulante o corre como llevado por el Diablo. Esta vez, tú eliges

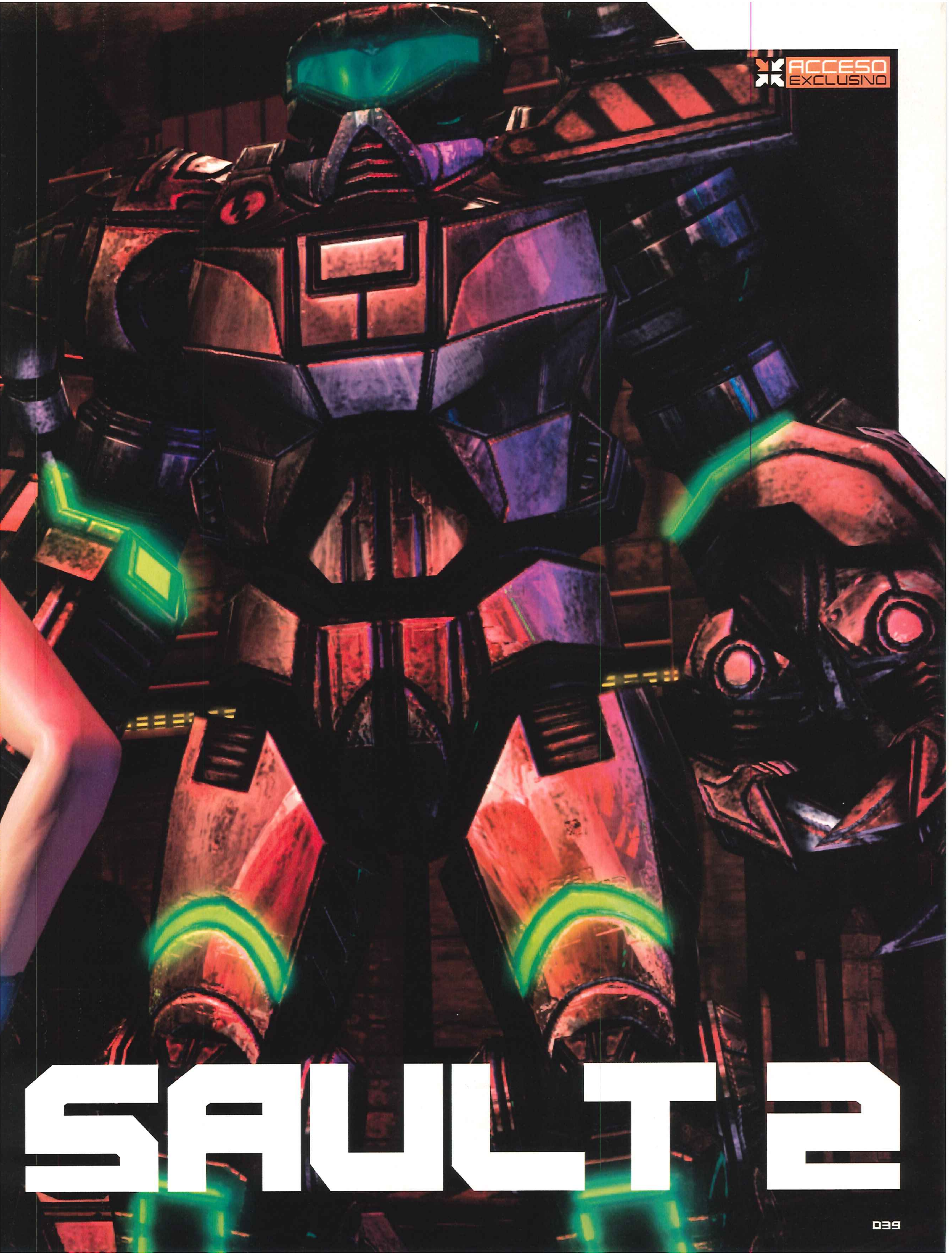
INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **DAY 1 STUDIOS**
EDITOR: **MICROSOFT**
LANZAMIENTO: **DICIEMBRE 2004**
JUGADORES: **16**
WEB: **WWW.MECHASSAULT.COM**

EL PRIMER *MechAssault* supuso un enorme y blindado paso en la gran carrera de la evolución hacia el perfecto juego de robots gigantes. Es obvio que los programadores jamás darán con la fórmula para lograr la experiencia total en cuanto a monstruos robóticos (aunque ganas no nos faltan), pero nos lo pasamos de miedo con sus intentos. *MechAssault* cumplía con su cometido de forma admirable: masacre sin fin, explosiones descomunales, tanques y robots inmensos que se marcaban un zapateado sobre ciudades enteras, por no mencionar el aplastamiento de humanos minúsculos y canijos bajo los pies de los robots. Es lo que los técnicos expertos denominan «festival de pisotones».

Pero *MechAssault* tenía algunos problemas. Hay quien diría que se trataba de imperfecciones en el diseño. Uno de ellos era que nunca tenía una auténtica sensación de proporción. Tú llevabas un «mecha» y, por lo tanto, los demás mechas a tu alrededor no te hacían parecer pequeño. Nunca podías quedarte impresionado ante su monstruosa magnitud; nunca retrocedías horrorizado cuando proyectaban su sombra de 30 metros sobre tu enclenque forma humana.

Pero por suerte eso ha cambiado en *MechAssault 2*. Sigues pudiendo realizar una letal danza en un robot gigante, pero igual de probable es que seas tú quien sufra las consecuencias de eso. Y sí, puedes jugar a ser el humano frágil que eres y huir de un mecha Atlas de 100 toneladas, además del hábil piloto de una mortífera máquina de metal. ¿Parece interesante? Pues eso no es todo.

MECHAS


ACCESO
EXCLUSIVO
SAULT 2

LAS ORUGAS NO SE ARRUGAN

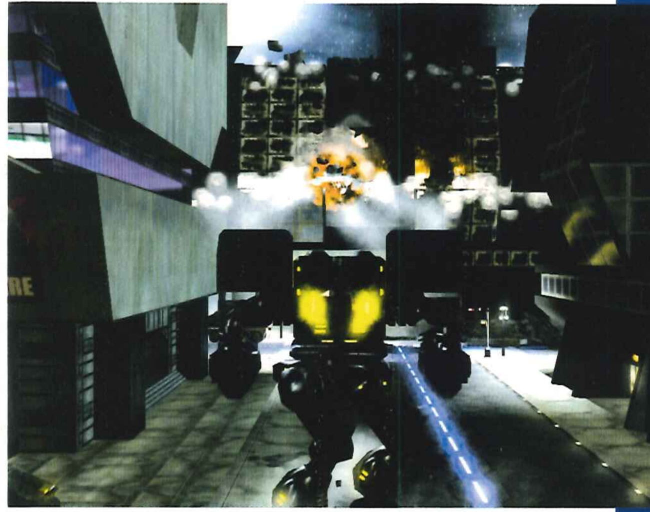
No resulta nada fácil combatir en un tanque. Son la mar de resistentes y gozan de gran movilidad, pero no tienen la potencia de los mechas. Usa la imaginación para tirarte encima del enemigo desde ángulos interesantes: los edificios serán destructibles, y atravesarlos puede ser la mejor forma de hacer llegar tus imponentes cañones dobles adonde está la acción. También podrás salir del tanque para piratear ordenadores de seguridad, pero recuerda que a pie eres muy vulnerable. Tendrás algunos trucos a tu disposición, pero aún no hemos visto con qué tipo de artillería cuentas.



Al ser el tanque más discreto, tal vez cueste más acertarle que a los mechas.



El traje de combate se ve ridículo junto a los descomunales mechas.



Una salva de un mecha acaba con un edificio como si nada.

Tal como muestra este cambio de perspectiva, *MechAssault 2* es una completa revisión del original. Más ambicioso, variado y pulido, es el tipo de juego que todas las secuelas debieran aspirar a ser: mejor que el original de una forma como el título anterior jamás hubiera soñado.

El Universo Battletech, el apocalipsis galáctico en el que se basan los juegos de guerreros mecanoides, es la mar de rico. *MechAssault 2* se perfila como la interpretación más fastuosa de la subcultura de las guerras interestelares entre robots jamás vista en un videojuego. Juegos sobre mechas los ha habido a patadas, pero sólo en Xbox han empezado a cobrar vida. En *MechAssault 2* habrá todo tipo de tecnología, y eso sin incluir a los mechas, que son el pináculo del arsenal militar. Durante el juego te moverás entre distintos medios de transporte, cosa que otorga a *MechAssault 2* cierto «espíritu *Halo*», sólo que con mejores vehículos. En vez del Warthog y el Scorpion, aquí tienes el Mad Cat Battlemech y el Supertanque Rommell Mk II, bestias que hacen que el armamento contemporáneo parezca un montón de chatarra. Podrás también pilotar máquinas voladoras durante tus misiones de destrucción, por no hablar de la posibilidad de deshacerte de tu blindaje... todo lo cual contribuye a presentar un cuadro hipertecnológico que dejará alucinados a la mayoría de jugones que lo prueben.

Una fastuosa interpretación de las fastuosas guerras entre robots

MechAssault 2 será una continuación del juego original en lo que respecta a historia y método de juego. La gran diferencia será el armamento disponible, así que aquí tienes un aperitivo de los nuevos juguetitos de los que dispondrán nuestros pilotos de mechas. Para empezar está el traje de combate, como el que llevaban esos personajillos voladores a los que recordarás que matabas como moscas en el original. Esta vez también tú podrás llevar esta armadura personal para sacar partido a la movilidad de su mochila a reacción y a su capacidad de llevarte a sitios que un robot gigante no puede. Muy práctico. El traje de combate puede incluso adherirse a edificios y vehículos más grandes en su deambular, una habilidad de enorme utilidad conforme avanza el juego. Para ello usa la supergarra, el arma que destaca en un brazo del traje. Puedes, por ejemplo, ir de gorra pegado a vehículos voladores o usar la posición estratégica del lado de un edificio para cobrar ventaja sobre tus perseguidores enemigos.

El traje de combate es ideal para eliminar a la molesta infantería o acabar con vehículos de blindaje ligero mediante el láser de pulso rápido. La pega es que un blindaje fuerte ni se inmutará, así que cuando lleves el traje de combate puesto deberás emplear tácticas muy distintas. Y aquí es donde se pone interesante: puedes usarlo para «encasquetarte» en los mechas enemigos. Su agilidad en el vuelo le permite colocarse en la parte de atrás de un mecha y o bien destruirlo o bien obligar al piloto a eyectar. Debido a su escaso blindaje, también corre el riesgo de ser derribado y pulverizado por los cañones de un mecha, pero si lo haces bien podrías incluso quedarte el mecha para ti; así, las misiones en *Xbox Live* podrían ser de lo más violentas y excitantes.

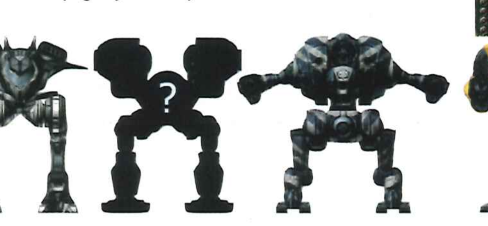
Otra máquina voladora que domina los cielos del siglo XXXI es el propulsor aeroespacial de despegue y aterrizaje vertical (VTOL), el apoyo aéreo que puede decidir un conflicto entre mechas. El VTOL es un aparato de exploración y asalto que puede usarse en combate o reconocimiento. Pero su auténtica especialidad es la de llevar cargamentos a zonas peligrosas: puede transportar pasajeros con trajes de combate (algo que cobrará especial importancia en las partidas de *Live*), además de desplegar torretas. Estas torretas remotas sueltan fuego de contención para rechazar a los enemigos y desbaratar posibles aproximaciones de fuerzas atacantes. Para esas misiones en las que debes centrarte en ciertos objetivos clave, el despliegue de las torretas podría acabar siendo una acción vital para tu futuro.

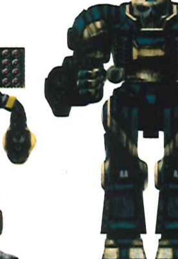
Por supuesto, no hay guerra que se gane por completo desde el aire: siempre se requiere una fuerza de tierra que haga el trabajo sucio con el enemigo atrincherado. Los mechas son una forma de hacerlo, los tanques otra. El Rommel Mk II es una versión muy mejorada de aquellos canallas tan puñeteros que acosaban a los jugadores en el original. Es más duro que una tortuga escayolada y tiene una pegada de miedo gracias a sus dos cañones. Tal vez no sea tan glamoroso como los mechas, pero este tanque pesado juega un papel trascendental en el espectacular campo de batalla que es el

INFORMACIÓN ADICIONAL

BOTAS PROPULSORAS

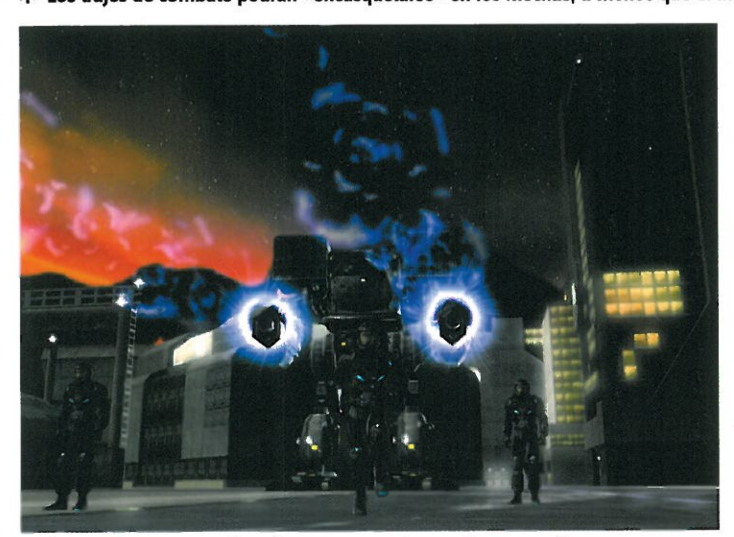
Puede que los mechas sean unos robots monstruosos, pero también pueden pegar unos brincos de aúpa. Para los mechas más pequeños, el movimiento de la «muerte desde el cielo» es posible mediante unos propulsores de salto, gracias a los cuales caen sobre el enemigo desde arriba, evitan trampas del suelo y tapan en general el sol. Este equipamiento de salto se suele emplear como compensación frente a la gestión del calor y las armas. Además permiten a los mechas más pequeños superar en maniobrabilidad a los adversarios grandes y pesados, que a su lado se ven más bien tontos.



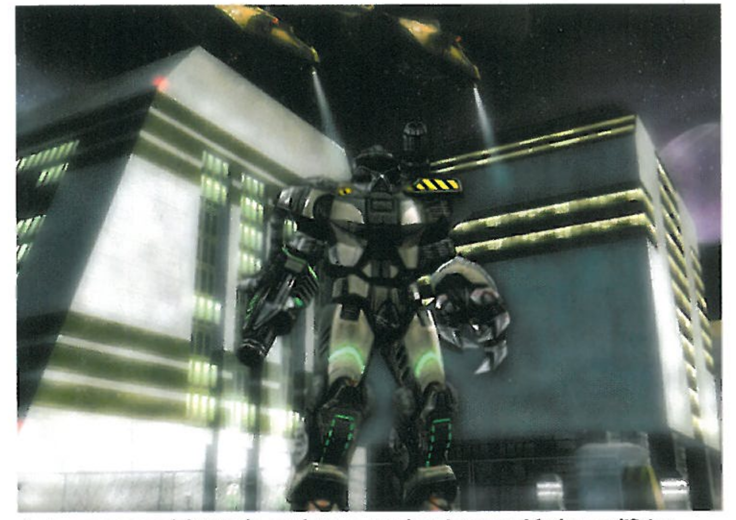




Los trajes de combate podrán «encasquetarse» en los mechas, a menos que el mecha pueda quitárselos de encima y pisotearlos, claro...



Los mechas causan aún más pasmo cuando correteas como humano.



La supergarra del traje de combate se puede sujetar a vehículos y edificios.

Un campo de batalla futurista será el marco de una variadísima campaña para un solo jugador

INFORMACIÓN ADICIONAL

UN ESPALDARAZO
Dado que los trajes de combate pueden colársete en la parte posterior del mecha, te conviene contar con un compañero que pueda sacártelos antes de que te obliguen a eyectarte de tu robot. El juego en equipo aquí es esencial.

futuro violento de *MechAssault 2*. Ya verás cómo usas esta máquina en varias ocasiones en el transcurso de la partida para un jugador, así como en las entretenidas sesiones multijugador.

Pero ni los tanques pueden realizar las tareas más importantes del campo de batalla. Esas se dejan para los «blandos»: los humanos. Tal como ya hemos mencionado anteriormente, *MechAssault 2* te sacará de tu seguro robot gigante y te pondrá en el suelo con poco más que unas pistolas y unos pantalones caqui por toda protección. En este estado serás increíblemente vulnerable, así que ¿para qué ibas a querer abandonar la seguridad de tu vehículo? Bueno, igual te obligan: si tu mecha es abatido tendrás que eyectarte, y lo mismo con los demás vehículos; sólo a pie puedes pasar de una máquina a otra. Pero también habrá otras razones para que tengas que patearte los escenarios. Tus objetivos no sólo contemplan la destrucción: deberás colarte en edificios, conseguir documentos y accionar interruptores. Podrás asimismo introducirte en ordenadores para desactivar sistemas de seguridad y paralizar defensas enemigas. Vamos, todo eso que a un mecha gigante le resultaría complicadillo con sus patazas de 50 toneladas.

Ah, los placeres de un mecha. Gigantesco, brutal, hermoso... estos monstruos de metal son la máquina de guerra definitiva. Fuertemente blindados y equipados con un vasto arsenal de cañones futuristas,



EXPERIENCIA LIVE

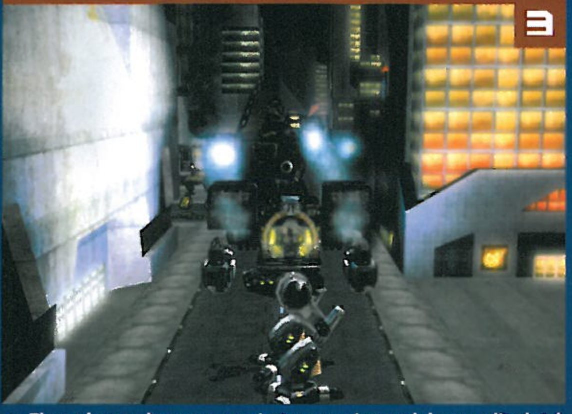
En *Live* tendrás un campo de batalla mucho más abierto, con un gran número de tácticas, vehículos, armas y terrenos que tú y tus compañeros de equipo deberéis aprovechar al máximo. Como apoyo al ataque principal con mechas llevaréis naves VTOL, tanques y trajes de combate. Apenas podemos esperar a verlos en acción. Ya lo estamos deseando.


1

Un traje de combate se acerca a un Atlas por detrás.


2

En el modo acoplado, un VTOL puede transportar varios trajes.


3

El combate urbano se convierte en un juego del escondite letal.



Las reducidas dimensiones del traje de combate aportan una nueva perspectiva al juego.



...pero a esta distancia no durará mucho, así que toca ponerse a cubierto pero ya.



El Raptor: ¡cuidadín, aparatos voladores!

INFORMACIÓN ADICIONAL

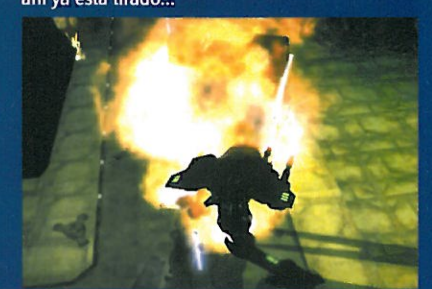
SÉ UNA CARGA
Los trajes de combate de los jugadores pueden desplazarse pegados a las naves VTOL y a los mechas. Con los enormes armatostes a los que tienen que enfrentarse, es poco probable que los pilotos enemigos se fijen en el ataque sibilino de unos pilotos con estos trajes.

con ellos no podrías divertirte más en un campo de batalla, donde sea y cuando sea. Los hay de diferentes formas y tamaños, y cada uno está especializado en una forma distinta de combate. El poderoso Atlas, por ejemplo, pisotea a su enemigo y destruye por completo a quien sea con su artillería pesada, mientras que los mechas de tamaño medio como el Mad Cat usan una combinación de armamento y maniobrabilidad para jugar con ventaja sobre el terreno. Tampoco faltarán los livianos mechas de reconocimiento, y hay un nuevo y vistoso modelo especial que efectúa su debut en *MechAssault 2*: el Raptor.

Como todos los mechas, el Raptor pone a disposición del piloto todo un despliegue de armas, cosa que lo dota de flexibilidad en el campo elegido o especialización. Con sus dos ametralladoras y sus misiles de largo alcance, el Raptor constituye un magnífico mecha antiaéreo, amén de ser lo bastante rápido como para superar a máquinas más pesadas y peligrosas. Es un mecha que saca partido a su exiguo tamaño empleando neutralizadores de radar, cosa que permite al piloto del Raptor esconderse fácilmente de sus enemigos, sobre todo en zonas muy urbanizadas. El Raptor blande asimismo un lanzallamas de plasma, un arma letal contra la infantería. También puede ser eficaz frente a mechas, lo cual es muy útil porque uno de los grandes problemas de los mechas es la cantidad de calor que generan al moverse y disparar sus armas. La tormenta causada por los lanzallamas del Raptor contribuirán a la probabilidad de un sobrecalentamiento, algo que todos los mechas deben intentar evi-

EL REY DE LA COLINA

Imagínate en el asiento de un liviano mecha Raptor. ¿Cómo te lo montarías para atacar? Bueno, tal vez sirvieras de apoyo a un aliado más pesado, como el gigantesco mecanoide Atlas de 100 toneladas. El Raptor se movería veloz, ocultándose al enemigo gracias a su reducida firma de radar. Se provocaría que el enemigo atacara al mecha más pesado, y ahí es donde entraría en juego tu táctica de flanqueo. Puedes atacar por detrás mientras se enfrentan al Atlas, aprovechando así su mayor blindaje, o bien acercarte e inutilizar el mecha con una combinación de lanzallamas y ametralladoras. Tú dale cuando haya estado disparando sobremanera y puede que acabes de desnivelar su equilibrio calorífico y lo bloquees. A partir de ahí ya está tirado...



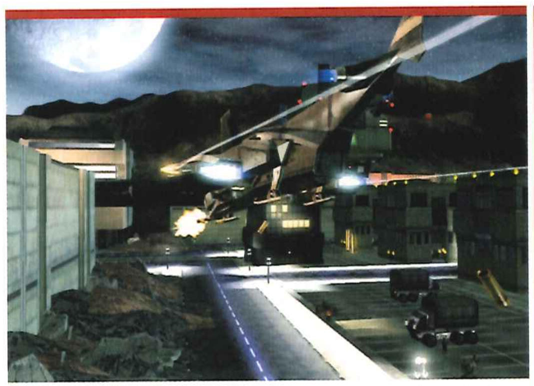
Disponte a ver explosiones a tutiplén.



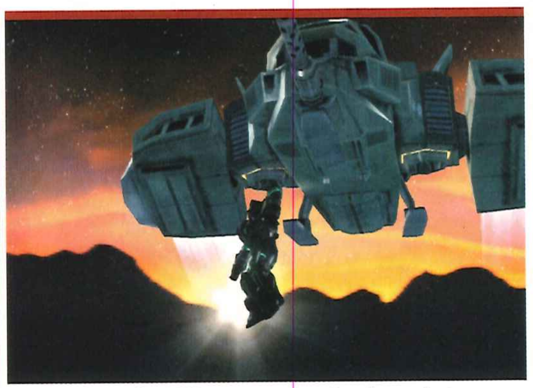
EL CIELO ES EL LÍMITE

Viaja de gorra en la nave aeroespacial de despegue y aterrizaje vertical.

El VTOL abre toda una nueva dimensión de juego para el piloto de mechas. No todo serán pisotones y pistolones, aunque el VTOL va equipado con un buen surtido de cohetes. El VTOL se usará para el transporte y será muy útil para la colocación de torretas. Además puede desplazar a un pequeño número de jugadores con trajes de combate. Con pasajeros, la nave será más lenta, pero aun así irá más deprisa que dichos trajes con su mochila propulsora o andando. En partidas multijugador esto puede originar interesantes tácticas, sobre todo en entornos, esencialmente urbanos.



El VTOL: úsalo como transporte y apoyo en el combate.



Los pilotos de VTOL transportan trajes de combate.



El alma del juego serán, por supuesto, los prolongados duelos entre grandes y potentes mechas.

tar. Si se recalientan demasiado, se desconectan; esto puede pasar tanto con máquinas controladas por un jugador como por la CPU. La gestión del calor es uno de los principales desafíos en el combate con mechas, y algo que seguramente se pulirá aún más conforme avance el proceso de desarrollo.

El Raptor también guarda algunos ases en la manga. Puede usar lanzallamas para cubrir su retirada, o incluso paralizar a los enemigos para luego hacerlos pedazos a base de misiles y ametralladoras. Los mechas operan en unos grupos llamados «lanzas», y un comandante astuto procurará tener una serie de mechas distintos en la lanza para que sus habilidades se complementen. No tiene sentido disponer sólo de lentos mechas de asalto, por mucha que sea su potencia de fuego. Si el enemigo corre más que ellos, perderán de todos modos.

Todo esto contribuye a crear un impresionante campo de batalla futurista que será el marco de una variadísima campaña para un solo jugador. Los jugones deberán decidir qué vehículos quieren usar para completar la misión, una elección que afectará a lo que les pase en el argumento del juego. Como en el original, el juego está ambientado en un siglo XXXI devastado por la guerra, con las grandes casas de la galaxia enfrentadas entre sí y contra los clanes de mechas por la adquisición de valiosos recursos. Se retoma la historia donde se quedó en el original, contigo como famoso piloto de mecanoides y miembro de los Dragoons de Wolf.

Al empezar el juego, los Dragoons están en conflicto con los poderosos industriales de la Corporación Blake. La Corporación no trama nada bueno ya que está recuperando tecnologías perdidas y fabricando cantidad de mechas, lo cual es señal de problemas. Pero si en el primer juego se usaba un soso texto deslizante para explicar la trama, esta vez el método narrativo será en principio más inmediato y vibrante. La idea es que interactúes con otros personajes y vayas descubriendo tú mismo la historia. De esta forma se te anima a empaparte de la mecánica argumental del juego, evitando así la posibilidad de que te aburras y pases el texto antes de tiempo para pasar a la acción. Dicho esto, la historia no es que sea la principal razón para jugar a un juego de robots gigantes: lo que importa es la calidad de la acción.

Y si algo no te va a soltar es la variedad de la acción. Como ya hemos visto, *MechAssault 2* ofrece una gama mucho mayor de vehículos y tácticas que el original, o sea que podemos contar con ver modos de juego únicos e inusuales. Por ejemplo, el uso del traje de combate para hacerte con un mecha que pilotar se convertirá seguramente en una táctica básica en las misiones de asalto en territorio enemigo. Pero quizá elijas un enfoque del todo distinto y decidas ir a pie, piratear las defensas enemigas y robar un tanque para efectuar el ataque final. Todo se reduce a cómo quieras jugar. Posibilitar esta flexibilidad en el juego ha sido el mayor desafío para el equipo de desarrollo, y será interesante ver si son capaces de conseguirlo para la versión final. Ahora mismo augura grandes cosas, pero siempre cabe la posibilidad de que algo salga mal en el momento del lanzamiento. Aunque por supuesto, esperamos que todo salga según lo previsto.

Pero con todo lo inmenso que es, no es probable que la auténtica magia se produzca en la partida para un jugador. Lo mejor de la secuela es que tiene visos de superéxito en *Xbox Live.* Totalmente preparado para las partidas multijugador, el equipo de desarrollo ha prometido un gran soporte a los clanes. Seguro que habrá una serie de opciones de personalización: la posibilidad de crear tus propios logotipos y distintivos para lucirlos con orgullo en las grandes refriegas. O, además, la posibilidad de un combate vehicular a gran escala en el que participen tus amigos hace que sea el tipo de juego que premie las tácticas interesantes y un juego en equipo comunicativo y con imaginación, por no mencionar lo guapo que será espachurrar a tus colegas con un robot gigante mientras intentan huir a pie. Es tal el potencial de *MechAssault 2* que puede que hasta dé pie a importantes competiciones tanto *on line* como *off line*. Todo ello en conjunto forma un panorama excitante. *MechAssault 2* podría ser uno de los productos del año, que podría acercarnos un poco más al sueño imposible de la perfecta experiencia con robots gigantes. Mientras llega ese momento nos entrenamos pisoteando colillas.

> Te sacará de tu seguro robot gigante y te dejará tirado en el suelo con apenas unas pistolas

INFORMACIÓN ADICIONAL

VIAJE GALÁCTICO

A los entusiastas de los juegos de guerreros mecanoides les resultará familiar la historia de fondo y la cultura del universo Battletech. Quienes lo visitemos por primera vez con *MechAssault 2* encontrarán de 15 planetas de suntuosa realización en los que tendrá lugar el combate. La historia en sí se compone de cinco grandes capítulos, lo que significa que quizá sea un juego que te vaya a tener entretenido una buena temporada, en tu lucha contra la Corporación Blake.



Revista Oficial Xbox. Edición Española

PUNTUACIÓN

8,5-10,0
LA ELITE DE LOS JUEGOS PARA XBOX. LOS MEJORES TÍTULOS DISPONIBLES.

7,5-8,4
UN JUEGO DE CALIDAD QUE HAY QUE TENER MUY EN CUENTA.

6,5-7,4
JUEGO PARA SEGUIR TENIENDO PRESENTE, PERO QUE PRESENTA ALGUNA CARENCIA.

5,1-6,4
LA PUNTUACIÓN DE UN TÍTULO QUE NO OFRECE DEMASIADO.

2,6-5,0
UN JUEGO MEDIOCRE AL QUE NO PRESTARÁS MUCHA ATENCIÓN.

0,0-2,5
UN JUEGO MALO, MUY MALO.

ANÁLISIS

¡Bienvenidos a la sección de Análisis de la edición española de la Revista Oficial Xbox! Para comprender nuestra política de puntuaciones es importante familiarizarse con los parámetros que vamos a seguir. Sólo así no se te escapará ni un detalle de los juegos. ¡Disfrútalos!

XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
¿Cómo es técnicamente el juego? ¿Aprovecha el potencial de Xbox? ¿Cómo es de impresionante?

ESTILO
¿Qué elegancia tiene el juego? ¿Cómo es de bueno, o malo, cada uno de los elementos del diseño? ¿Tiene buena apariencia? ¿Qué sentimientos provoca?

ADICCIÓN
¿Puede el juego llegar a envolverte en él? ¿Parecen las horas minutos mientras dura una partida? ¿Los controles son instintivos o complicados?

LONGEVIDAD
¿Cómo de largo es el juego? ¿Cuánto tiempo te mantendrá pegado a tu consola? ¿Vale realmente lo que cuesta?

LO MEJOR
+ En este apartado informaremos sobre algunos de los mejores y más excitantes aspectos de los juegos...

LO PEOR
- ...Y, por supuesto, también conocerás los aspectos negativos del juego, si es que los tiene.

RESUMEN
Ésta va a ser nuestra opinión general del juego. Resumiremos el análisis en un pequeño, pero explicito, comentario.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

10//10

CUÁL ES EL SIGNIFICADO DE NUESTROS ICONOS

Al principio de cada análisis aparece un recuadro titulado «Información del Juego». Este recuadro informa sobre quiénes son el desarrollador, el editor y el distribuidor del juego. También aparece la fecha de lanzamiento del título, cuántos jugadores pueden compartir partida en la opción multijugador y la sede Web del juego, si es que dispone de ella. Además de esta información, también pueden aparecer iconos como los de la derecha, que tienen diferentes significados.



ELITE DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
Cualquier juego que tenga una puntuación de 8,5 o superior entra a formar parte de nuestra elite de juegos para Xbox. Cuando veas este icono, puedes estar seguro de que el juego te va a cautivar.



JUEGO DEL MES DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
Cada mes, el equipo de la Revista Oficial Xbox Edición Española otorga al mejor título el galardón de «Juego del mes».



XBOX LIVE
Si aparece este icono al principio de un juego significa que el título tiene continuidad en el servicio de juegos *on line* de Microsoft.



EXCLUSIVO XBOX
Cuando aparece este icono al principio del análisis significa que Xbox es la única plataforma en la que este título está disponible.

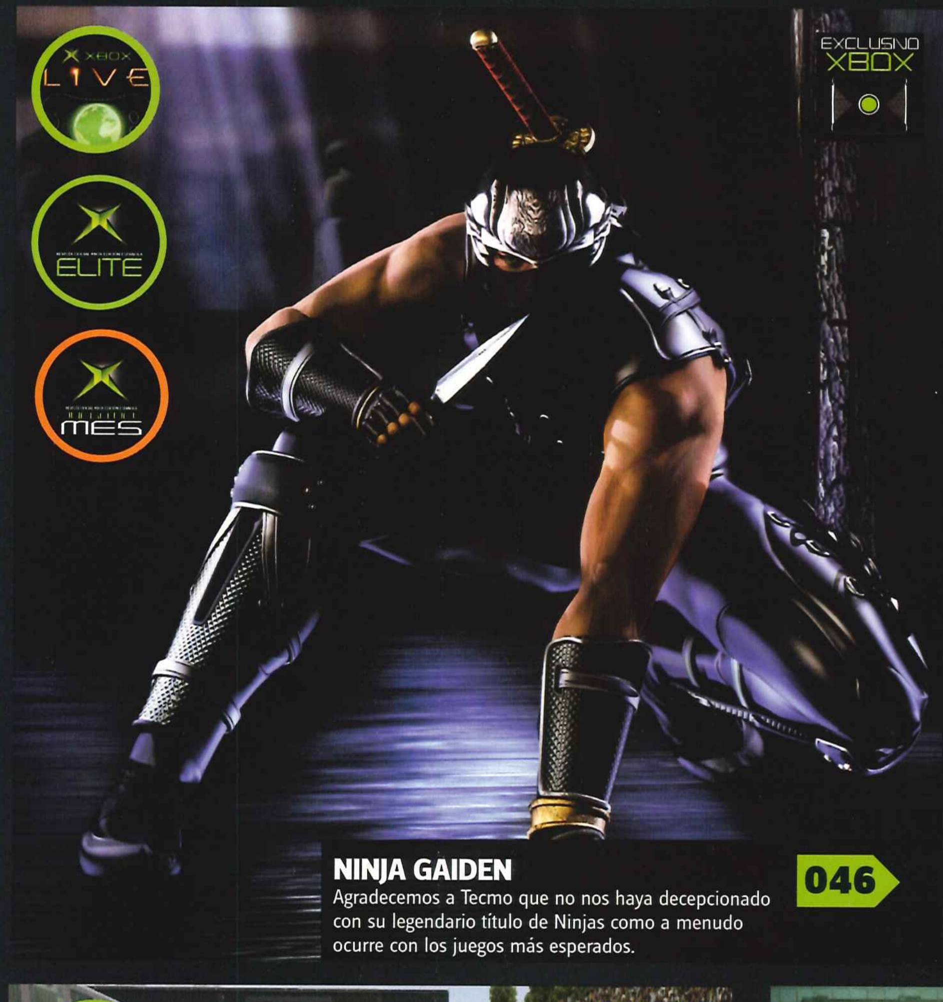


VÍDEO
En nuestro DVD exclusivo aparece un vídeo con imágenes del juego.



DEMO
En nuestro DVD exclusivo hay una demo jugable del título.

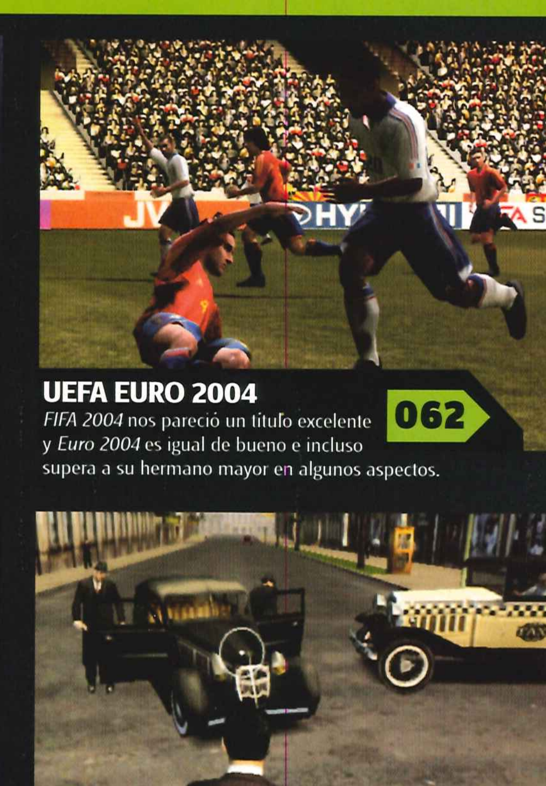
ANÁLISIS DEL MES



NINJA GAIDEN

046

Agradecemos a Tecmo que no nos haya decepcionado con su legendario título de Ninjas como a menudo ocurre con los juegos más esperados.



UEFA EURO 2004

062

FIFA 2004 nos pareció un título excelente y *Euro 2004* es igual de bueno e incluso supera a su hermano mayor en algunos aspectos.

MAFIA

066

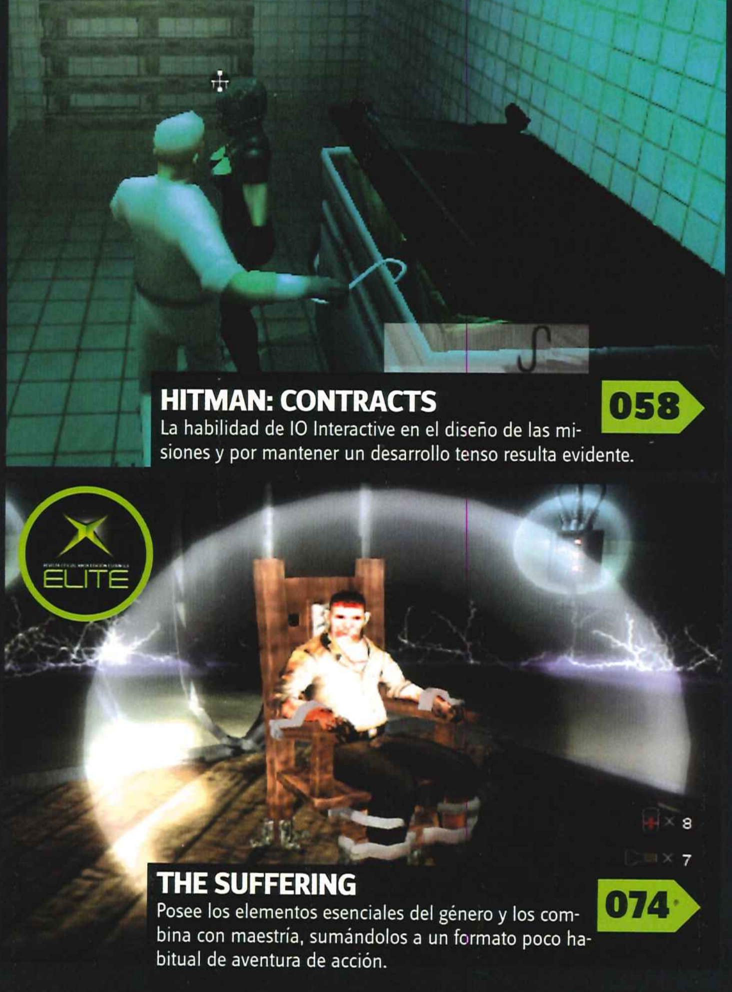
Su jugabilidad resultará familiar para aquellos jugadores aficionados a la serie *GTA* ya que se pueden encontrar algunos puntos en común.



TOCA RACE DRIVER 2: THE ULTIMATE RACING SIMULATOR

046

La nueva obra de Codemasters es como una reinvención de las carreras automovilísticas y ofrece una filosofía de juego diferente.



HITMAN: CONTRACTS

058

La habilidad de IO Interactive en el diseño de las misiones y por mantener un desarrollo tenso resulta evidente.



MANHUNT

070

Aquí, la violencia, más que una herramienta narrativa o de juego, es un fin en sí mismo. Es explícita, muy explícita.

THE SUFFERING

074

Posee los elementos esenciales del género y los combina con maestría, sumándolos a un formato poco habitual de aventura de acción.

NINJA GAIDEN

¿Estás preparado para aventurarte en un juego que haría quedar a *The Matrix* como un juego para jovenzuelos?

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **TEAM NINJA**
DISTRIBUIDOR: **MICROSOFT**
LANZAMIENTO: **DISPONIBLE**
JUGADORES: **1, 2-4 XBOX LIVE**
WEB: **WWW.NINJAGAIDEN GAME.COM**
PEGI: **+16**

UN ADELANTO

Arrasa y acaba con todo lo que se te cruce en el camino y disfruta de la sensación de convertirte en un Ninja todopoderoso más chulo que un ocho...

EXCLUSIVO XBOX

LLEGADOS a estas alturas, seguramente habréis oído hablar de *Ninja Gaiden*. Probablemente habréis probado su demo o por lo menos habréis leído algo sobre la eliminación de las decapitaciones en la versión europea del juego.

Desde que Tecmo anunciara el retorno del ninja Ryu Hayabusa en Xbox, se dispararon los rumores sobre su calidad gráfica y su creador, Tomonobu Itagaki, no ha parado de hablar de su creación en las ferias y entrevistas de medio mundo. Por fin, *Ninja Gaiden* está entre nosotros. ¿Habrá merecido la pena tanta espera?

La historia no es que haya sido escrita por Stephen King, aunque cumple con su cometido. Como líder del clan Ninja Hayabusa, tenemos la misión de custodiar la espada del Dragón Negro, cuyo inmenso poder desean nuestros enemigos. El peor de ellos, Doku, del Imperio Vigor, ha exterminado a nuestro clan y ahora es el momento de vengar a nuestros muertos.

Si tuviéramos que resumir *Ninja Gaiden* en una palabra, sería un suspiro de placer que llenaría el resto de este análisis. Hacía mucho tiempo que no nos intrigaba tanto un juego. No hemos parado hasta terminarlo y estamos completamente extasiados. Y os aseguramos que no es una exageración. ¿Por qué nos ha gustado tanto? Para empezar, porque nos convierte en un Ninja ágil y veloz como un rayo. Podemos correr en el agua, por las paredes, hacer volteretas, piruetas y todo tipo de acrobacias. Armados con la espada del Dragón y un número ilimitado de Shurinkens, comenzamos nuestra andadura en unos niveles ambientados en el Japón medieval. Algún personaje misterioso parece preocupado por nuestro porvenir. Nos sigue y nos lanza unas flores rosa con consejos para superar los obstáculos iniciales de nuestro camino. »



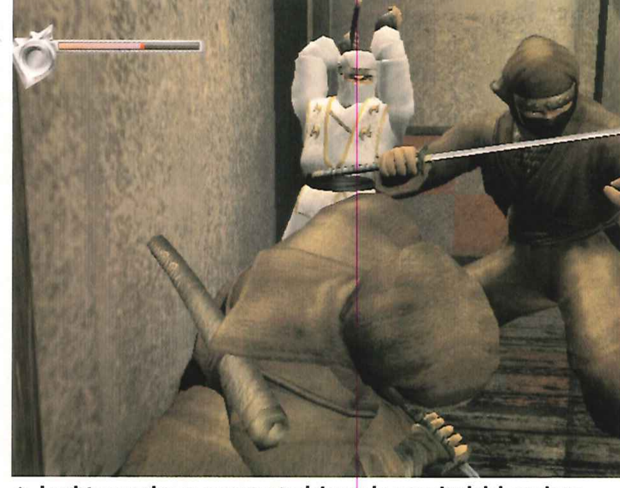




↑ Asegúrate de que estos tipos no te disparan con sus armas para poder salir victorioso del combate.



↑ La potencia de tu ataque puede llegar a ser muy grande



↑ La vista en primera persona te deja ver la magnitud del combate

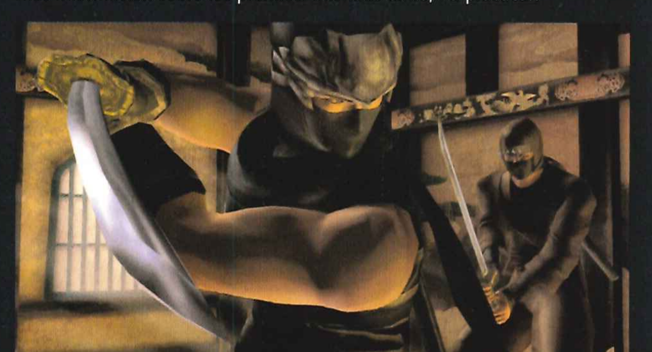
INFORMACIÓN ADICIONAL

EL KARMA
Realizar complejas combinaciones de movimientos nos servirá, al margen de fardar con los amigos, para conseguir puntos de Karma que nos otorgarán más dinero para gastar en la tienda del armero Mubarasa. Podemos comprar numerosos objetos, pociones, adornos que mejoran nuestros golpes, nuevas armas y actualizaciones.

EL TRUCO
Al llegar al nivel llamado Bar de Yan, sugerimos que busques las recreativas rotas que están en el vestíbulo. Podrás jugar a las tres versiones de *Ninja Gaiden* que salieron para NES. No te vamos a desvelar cómo desbloquearlas, pero seguro que lo adivinas...

EL TORNEO MASTER NINJA

Al cargar *Ninja Gaiden* aparece una opción llamada Torneo *Ninja Gaiden*. Se trata de una nueva modalidad de juego en Xbox *Live* desarrollada especialmente para *Ninja Gaiden*. Los usuarios de Xbox *Live* que completen el juego podrán descargarse unos niveles especiales en los que luchar contra otros rivales. Los ganadores de cada región de juego de Xbox se verán las caras en septiembre de 2004 en el X04. Pronto habrá más información sobre los premios. Mientras tanto, ¡ a practicar!

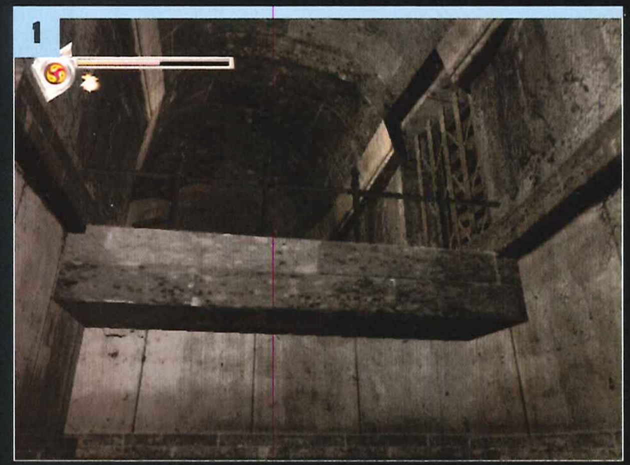


La excelente inteligencia artificial de los enemigos nos obligará a variar nuestros ataques

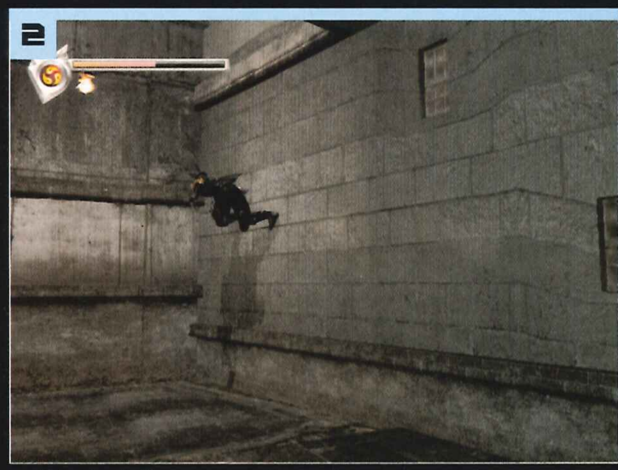
Pero los consejos no son suficientes para acabar con las hordas de Ninjas y Samuráis que se esconden tras cada rincón. Salen de falsas paredes, saltan desde los tejados, acechan a cada esquina y, lo que es peor, vuelven a aparecer en las zonas que ya habíamos «limpiado». Depende de cómo se mire: al principio, cuando aún no dominamos completamente todas las habilidades de nuestro querido Ryu, volver a encarar a una pandilla de Ninjas puede acabar con nuestro nivel de energía y obligarnos a volver a empezar el nivel. Sí, lo habéis adivinado, no se puede salvar sino en los puntos de control, que desde luego no abundan en el juego. Sin embargo, al finalizar cada nivel se nos otorgan una serie de créditos según el número de enemigos derrotados, la rapidez y eficacia de los ataques, el número de aciertos y de combinaciones realizadas. Por lo tanto, a medida que mejoramos, volver a derrotar a un grupo de enemigos nos permitirá sumar más créditos para gastarlos en las tiendas diseminadas en los dieciséis niveles del juego. Asimismo, nuestra carrera de Ninja progresará hasta convertirnos en Maestros Ninja.

No será hasta el cuarto nivel cuando encontraremos unos Nunchaku, y podemos aseguraros que bien nos hubieran venido con algún jefe de nivel que otro. No recordamos la última vez que un juego nos diera tantos quebraderos de cabeza desde sus co- »

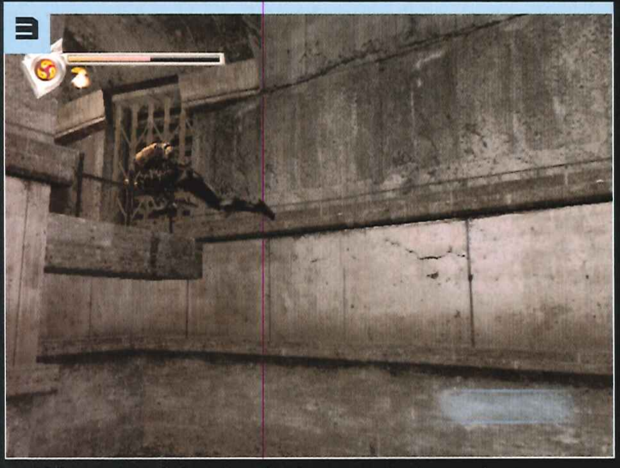
SÓLO PARA LOS MÁS ÁGILES Nada es imposible para Ryu.



A menudo, la cámara enfocará tesoros escondidos encima de algún edificio demasiado alto para alcanzarlos con un salto.



Baja al callejón y corre por la pared que aparece en la parte derecha de la imagen. Alcanzarás la altura necesaria.



Al llegar cerca de la caja, salta de nuevo y la alcanzarás, siempre que no haya enemigos en los alrededores.

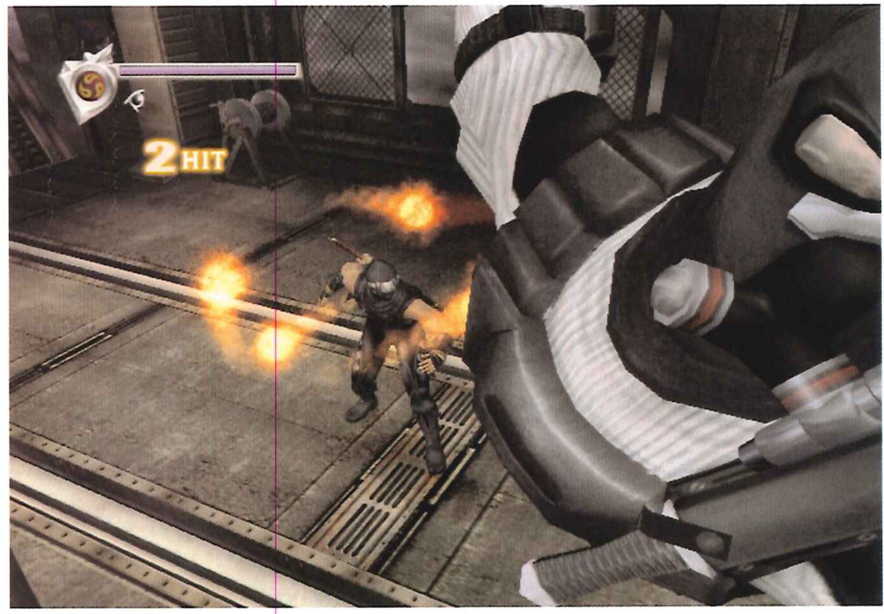


Puede que no te salga al primer intento, pero si hay un tesoro escondido, tiene que haber una forma de alcanzarlo.

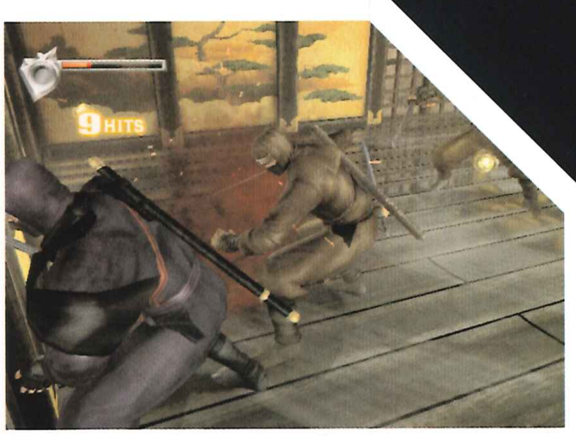


RECOLECTAR ESCARABAJOS
Cuando veas unas luces moviéndose alrededor de un objeto, es probable que te encuentres con un escarabajo de oro. Recoléctalos e intercámbialos en las tiendas por nuevos objetos y pociones.

COMBINACIONES
Cuando te enfrentes a varios enemigos de forma simultánea, usa los shurinkens y los nunchaku. Puede que no hagan mucho daño, pero aumentará tus aciertos y te recompensarán con más dinero para gastar en las tiendas.



Usa los poderes mágicos, llamado Nimpo, en las situaciones más espinosas...



Cuando mueren los enemigos explotan.



Los Ninjas son huesos duros de roer.

mienzos. Hay algunos samuráis montados a caballo, sobre todo uno de ellos que, acompañados por numerosas escoltas, nos supondrán muchas horas a los mandos de Xbox. Y es aquí donde mejor hemos podido fardar con algunos poseedores de PS2 quienes, considerándose jugadores súper expertos, han tardado muy mucho en igualar nuestro nivel de habilidad y sudado la gota gorda para lograr derrotar a los jefes más contundentes. Nos encaramos a seres humanos y diabólicos de toda índole, desde antiguos miembros de nuestro clan a comandos, pasando por cyborgs y monstruos acuáticos. La lista es larga y la concatenación de combos a realizar dependerá exclusivamente del aguante y rapidez de nuestros dedos.

Las armas de nuestro arsenal cuentan con numerosísimas combinaciones de ataque y es aconsejable ir aprendiéndolas como mejor podamos. Aquí no se avanza aporreando el mando. Para empezar, es vital cubrirse para no acabar como

INFORMACIÓN ADICIONAL

NO ME OLVIDES
Si te quedas atascado, lee el contenido de los mensajes que te llegan bajo forma de flores rosas. Te los tira un misterioso personaje que te quiere ayudar.

LANZAR FLECHAS
Puedes lanzar las flechas en tercera persona, de forma rápida, o en primera persona, para apuntar mejor, si es que la situación te lo permite...


Con los ataques poderosos te convertirás en una mancha borrosa.


Otro ejemplo de súper ataque para terminar con los enemigos más duros.

Un aspecto criticado ha sido la censura: en la versión PAL no podemos decapitar a los enemigos

un pincho moruno. La excelente inteligencia artificial de los enemigos nos obligará además a variar nuestros ataques porque a la segunda vez que intentemos repetir una técnica ya nos habrán pillado el truco. Como bien comprobaréis al intentar superar algún enemigo que otro, cada vez que nos encaran, nos sorprenden con combinaciones distintas y todas ellas letales.

En el camino aprenderemos las técnicas avanzadas como las contras, la guillotina y un largo etcétera, ya sea gracias a algún personaje o por medio de antiguos pergaminos. Pero, si *Ninja Gaiden* se limitara a combates sin más, nos cansaríamos bien pronto. Afortunadamente, algún toque de aventura amenizará nuestra búsqueda de venganza. Así, sumaremos los puntos de Ki para realizar ataques mágicos llamados Nimpo. Están basados en los elementos y son mucho más letales si se usan en combinación con alguna joya. Por lo tanto, buscaremos elementos escondidos e invertiremos nuestro dinero en adquirir objetos especiales. Los ataques mágicos han de guardarse para cuando las cosas se ponen difíciles, lo cual ocurre a menudo.

La agilidad de Ryu nos permitirá alcanzar aquellas áreas escondidas para hacernos con importantes objetos o abrir nuevos caminos. Necesitaremos encontrar cabezas de estatuas, objetos para abrir puertas o trozos de calaveras para resolver los distintos puzzles con los que nos encontraremos.

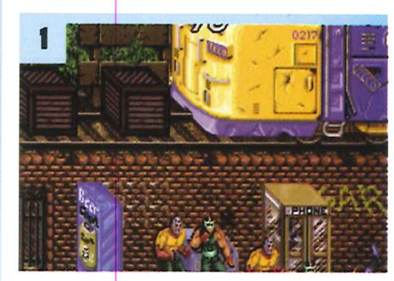
Para descubrir las zonas más ocultas debemos observar con atención lo que nos revele la cámara. Este es un aspecto bastante controvertido de *Ninja Gaiden*. De hecho, nosotros mismos detestábamos su cámara en los primeros niveles. Esto es, hasta que desarrollamos una especie de sexto sentido, la cámara nos confunde y nos molesta el tener que volver a colocarla manualmente con el gatillo derecho. Sin embargo, cuanto más avancemos, más apreciaremos esos ligeros movimientos de cámara que nos in- »



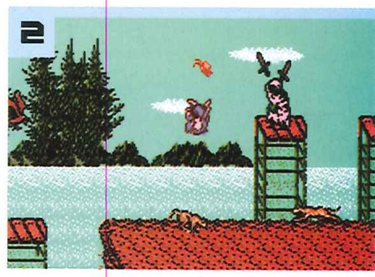
A pesar de ser muy violento, no lo es tanto como en la reunión NTSC.



El camino de nuestro amigo ninja empezó hace ya muchos años...



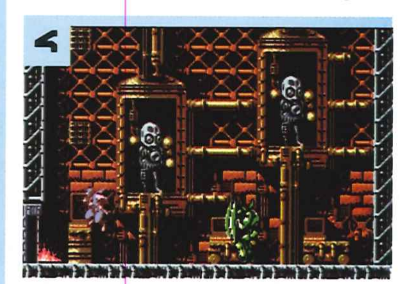
Ninja Gaiden (conocido como *Shadow Warriors*) 1988: La primera versión que apareció fue para recreativas.



Ninja Gaiden, 1989. Su primera versión para consolas era distinta de la recreativa y nos ahorró muchos duros...



Ninja Gaiden II: The Dark Sword of Chaos. Podíamos usar alias de Ryu, para ser doblemente eficaces contra los enemigos.



Ninja Gaiden III: The Ancient Ship of Doom. Ruy podía trepar paredes y realizar ataques mortales desde las alturas.



La serie *Dead or Alive.* Ryu tuvo que luchar varios años en esta serie, antes de que Tecmo volviera a dedicarle un juego exclusivo.

¡QUE NO FALTE LA X!

El tesoro escondido de *Ninja Gaiden.*

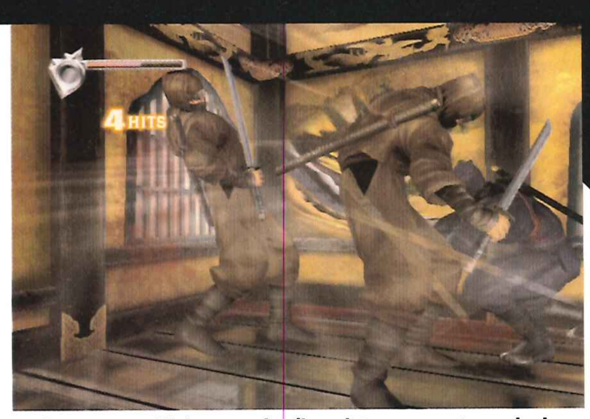
Eres un ninja. Puedes hacer cosas con las que las personas normales no podrían ni soñar, como encontrar objetos escondidos. La «máquina» a la que se enfrenta Ruy nos suena de algo... Nos volverá a llenar la barra de energía y si bien es difícil de encontrar, el esfuerzo merecerá la pena. Además, te alegrará encontrar otro objeto especial que está muy cerca de ella.



Mmm, esta X me suena de algo...



Puedes acabar con los enemigos al mismo tiempo que bailas el hula-hop. ¡Este Ruy no está nada mal!



Aunque sean Ninjas, pero ¡nadie se interpone en tu camino!



Este enemigo no tiene ni un pelo de simpático.



Un último espadazo para dejarlo bien muerto.



No faltará hemoglobina. Sobre todo en la versión americana y japonesa.

dican la llegada de más enemigos. Para gustos se hicieron los colores. Nosotros estamos bastantes satisfechos con la cámara y os aconsejamos tener un poco de paciencia en los primeros niveles hasta que os acostumbréis.

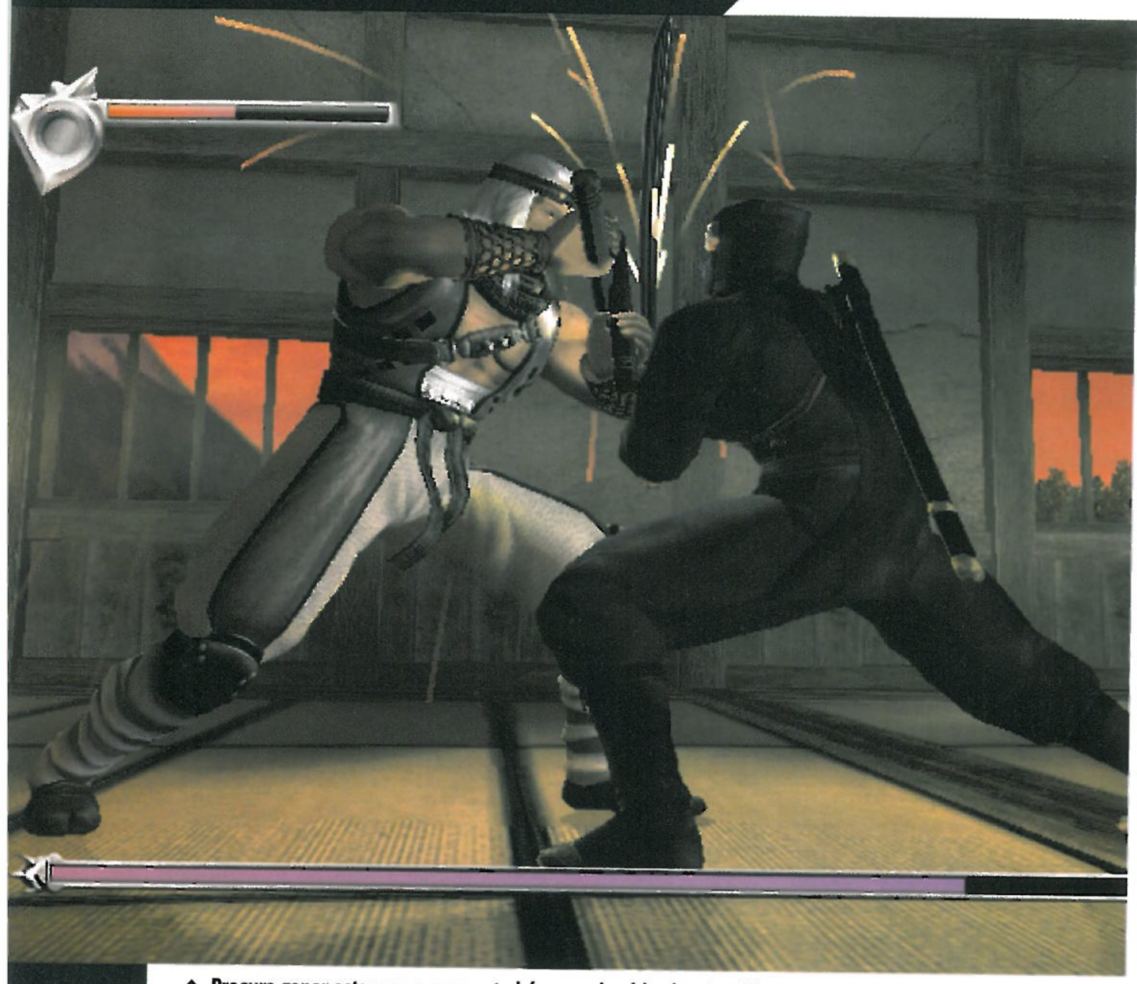
El segundo aspecto más criticado de *Ninja Gaiden* ha sido la censura a la que se ha sometido la versión PAL del juego, en la que no podemos decapitar a los enemigos, como ocurre en el juego americano y japonés. Tecmo alega que el sistema de clasificación Pegi les ha obligado a eliminar esta opción para que fuera accesible a los mayores de dieciséis. Muchos señalan que podría haberse incluido un sistema de claves para que los mayores de dieciocho pudieran desbloquear esta opción. Tecmo insiste en que para obtener la clasificación para mayores de dieciséis se le impedía incluir esta opción. Francamente, ni lo dudes, tras jugar cinco minutos estarás tan ocupado matando a Ninjas que no echarás de menos el poderles decapitar. Además, hay hemoglobina a mansalva. Hubiéramos preferido no ser sometidos a la censura, pero éste no deja de ser un aspecto insignificante que no impide en absoluto disfrutar plenamente de *Ninja Gaiden*. En cualquier caso, es achacable a nuestra legislación y no al desarrollo que Team Ninja ha hecho del juego.

El toque de Tecmo es evidente en los efectos de iluminación y de sonido, en la arquitectura de sus amplios y generosos escenarios, en el diseño de los niveles y en el modelado de los personajes. De hecho, si recuerdas la sensación que producía el tirar a un contrincante por la ventana en *Dead or Alive* y multiplicas esa sensación por mil, aún estarás lejos de imaginar todo lo que tiene que ofrecer este *Ninja Gaiden*.

Al terminar el juego podremos descargar a través de Xbox *Live* algunas misiones del modo Torneo Maestros Ninja, en los que nos enfrentaremos a otros jugadores. Los mejores de cada región de Xbox se verán las caras en el torneo que se celebrará en el evento X04 que Microsoft suele celebrar en el Sur de Europa para la prensa especializada. No se ha revelado aún el premio, aunque intuimos que será goloso. A entrenar se ha dicho, y esperamos que haya algún español entre los finalistas.

Para terminar, agradecer a Tecmo el no habernos decepcionado como a menudo ocurre con los juegos más esperados.
Afortunadamente, el disfrute es total y los





Procura ganar este cara a cara, o tu héroe acabará hecho picadillo.



Que no falten las patadas...



Procura evitar las bombas de los Ninjas.



Carga tu espada con esencias vitales.

Agradecemos a Tecmo que no nos haya decepcionado como a menudo ocurre con algunos de los juegos más esperados

aficionados más acérrimos de esta conocida saga que lleva dieciséis años en el mercado pueden dormir tranquilos. No es fácil resucitar juegos que marcaron a una generación de jugadores. La emoción de enfrentarse a aquellos helicópteros Apache de antaño no podría haberse reemplazado con unos gráficos de última generación y unos polígonos bien colocados. Tendríamos en nuestras manos otro *beat-'em-up* del montón. Afortunadamente no es el caso y esperamos haberos podido transmitir el entusiasmo que nos embarga la última creación de Tecmo. Confiamos en que, si son capaces de hacer juegos como éste, ¿qué harán en Xbox 2? Mientras tanto, a disfrutar con Ryu. *Ninja Gaiden* es un juego más que imprescindible para cualquier poseedor de Xbox. Y si Microsoft sigue con su tónica de *packs*, es probable que pronto se ponga a la venta un *bundle* de Xbox con *Ninja Gaiden*.



Derrotar a tres enemigos a la vez y subirá tu autoestima.



XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Simplemente impresionante. Semejante despliegue de medios es posible sólo en Xbox. El juego ideal para fardar con los amigos.

ESTILO
Reboza por todas partes. Las acrobacias, los combates y los jefes de nivel son asombrosos.

ADICCIÓN
Tan profundo como tú quieras. Acabarás inventándote nuevos niveles en tus sueños. Maravilloso.

LONGEVIDAD
Depende de tu maestría con el mando. Es, sin duda, un juego difícil desde los primeros niveles.

LO MEJOR
+ PRÁCTICAMENTE TODO
+ CONTROLES
+ ASPECTO VISUAL

LO PEOR
- COMPORTAMIENTO ENEMIGOS
- CÁMARA
- SIN POSIBILIDAD DE DECAPITAR

RESUMEN
Un juego insuperable. Lucha, acción y aventura de gran calidad. Imprescindible para todo poseedor de Xbox.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

9,2//10



↑ Las cosas pueden ponerse realmente duras en algunas carreras.



↑ Es peligroso, pero nos encanta.



↑ «Volaaaare, oh, oh, oh, oh...»



↑ Un poco de barro no hace daño.

Un ganador sobre el barro

MTX MOTOTRAX

INFORMACIÓN DEL JUEGO

- DESARROLLADOR: **LETFIELD PRODUCTIONS**
- EDITOR: **ACTIVISION**
- DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
- LANZAMIENTO: **DISPONIBLE**
- JUGADORES: **1-8 XBOX LIVE**
- WEB: **WWW.LEFT.COM**
- PEGI: **+3**

LAS PRIMERAS sensaciones no siempre son de fiar, pero en el caso de *MTX* bastan los primeros diez minutos para darte cuenta de su calidad. Su principal virtud es un control bien ajustado, gracias al cual notamos el peso de la moto y evitamos ir de un lado a otro haciendo un ziz-zag sin sentido, seguido de un excelente diseño de los circuitos, creados en pos de la diversión con largas e imponentes bajadas, saltos impresionantes y zonas bacheadas. Por si esto no fuera suficiente, siempre tendremos acceso al editor de circuitos, en el que los más pacientes podrán alargar indefinidamente la vida útil del juego gracias a su accesibilidad, que lo pone al alcance de todo el mundo. Hay muchas opciones que van a satisfacer incluso a los más exigentes.

El corazón y la parte central de *MTX Mototrax* es el modo carrera, donde será posible editar a nuestro propio corredor o escoger alguno de los pilotos reales que se incluyen (como Travis Pastrana, Ernesto Fonseca o Chad Reed). Obviamente, esto irá seguido de la elección de nuestra «montura»: podremos escoger marcas como Kawasaki o Yamaha con motos de diversas cilindradas, si bien tendremos que conformarnos inicialmente con las de 125 cc. Si somos capaces de ganar algunos campeonatos e impresionar con ello a nuestros patrocinadores, conseguiremos fondos reservados (reservados para los que ganan claro) con los que financiar mejoras en moto y equipamiento del piloto.

Los trucos, tan habituales en este tipo de juegos, forman parte del espectáculo en carrera, pues disponemos de más de cien distintos con los que amenizar las competiciones. Lo cierto es que resultan impresionantes en la carrera, pero tras comprobar lo agresivos que son nuestros rivales, básicamente intentaremos mantenernos en cabeza sin realizar muchas tonterías, no sea que nos vayan a pasar mientras estamos tragando barro.

Sólo falta por añadir un ingrediente realmente importante, *Xbox Live* y la posibilidad de disputar carreras de hasta ocho jugadores simultáneos (4 en la versión PS2), con lo cual termina por redondearse una parte jugable realmente trabajada. *MTX* destaca por la solidez de su motor gráfico, sin atisbo de ralentizaciones, y hace gala de un modelado bastante mejorado respecto a otros juegos como *Mx Unleashed*, aunque sin llegar al nivel de *MotoGP 2*, por citar un ejemplo.

La sensación de velocidad no podía fallar y afortunadamente es muy patente aún en el modo de dos jugadores. Todos estos halagos no llegan a ocultar un amplio margen de mejora que no se ha querido o no se ha podido implementar, algo quizá ocasionado una vez más por no ser un desarrollo exclusivo que aproveche a fondo el hardware de Xbox. No obstante, como nos hemos divertido tanto jugando, esta vez se lo vamos a perdonar. Por eso, al final nos quedamos con un muy buen título de motocross.



» LA CASA DE AL LADO
La zona de entrenamiento en realidad es la casa de Travis Pastrana y sus alrededores. Si lo deseas, puedes hablar con él y realizar todo tipo de trucos para mejorar tus habilidades y avanzar en el modo carrera.

↑ Intenta tomar la curva por el interior para ganar tiempo.

VEREDICTO

POTENCIAL
Vamos a disfrutar con 60 fotogramas por segundo y buenos detalles gráficos.

ESTILO
Logra capturar toda la esencia de este tipo de carreras.

ADICCIÓN
Su principal baza es la diversión. Los aficionados al género del motocross se lo van a pasar en grande con este título.

LONGEVIDAD
Tiene un espectacular modo carrera, más de 100 trucos con los que competir y, además, Xbox Live.

LO MEJOR
+ SENSACIÓN DE VELOCIDAD
+ RECOMPENSA EL EMPEÑO EN JUGAR
+ XBOX LIVE

LO PEOR
- POCOS CIRCUITOS
- MÚSICA MEJORABLE

RESUMEN
Su diversión, su rapidez y sus posibilidades de juego colmarán las expectativas de los aficionados.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



OleMovil!

¡Para mas de 13 Marcas y mas de 200 Modelos de Móviles!

POLIFÓNICAS...

TOP 20

84680	O-Zone	Dragostea din tei
84520	David Bisbal	Oye el boom
84252	Outkast	Hey ya
84267	David Bisbal	Bulería
84090	Queco	Tengo
84432	Estopa	Fuente de energía
84203	Latin lovers	Dos gardenias
82652	Mago de Oz	Fiesta Pagana
84216	M.de Oz	La costa del silencio
84068	Rammstein	Du hast
83796	C. del loco	La madre de José
80726	Bob Marley	No woman no cry
83584	Evanescence	Bring me to life
83662	Beyonce	Crazy in love
83849	Mago de Oz	Molinos de viento
80111	G.Roses	Sweet Child of Mine
80277	Metallica	Nothing else matters
80239	Europe	Final Countdown
82380	Los Chunguitos	Dame Veneno
82935	N.Plateá	Noches de bohemia

CINE Y TV

84440	Sr. de los anillos
83883	Fraggle Rock
80025	Los Simpsons
80017	Mision Imposible
84434	Estas despedido
84433	N.V a la cama
80143	La Pantera rosa
84437	Shin Chan
80096	Pulp Fiction
84067	El Exorcista
84064	Star Wars

OYE CÓDIGO POLIFÓNICA **5646**

Ej: envía OYE 82935 al 5646 para escuchar "Noches de bohemia" en tu móvil.

NACIONALES

84057	Chenoa	En tu cruz me clavaste
84426	Merche	Abre tu mente
84428	Melendi	Asturias
83902	Andy y Lucas	Son de amores
83856	Oreja de V. Gogh	20 de enero
84034	Fran Perea	Uno mas uno son siete
82886	Los Chichos	Ni más, ni menos
82740	H. Del Silencio	Maldito Duende
84500	Paulina Rubio	Te quise tanto
84475	Chenoa	Soy lo que me das

HIMNOS

83809	Guardia Civil
84446	Cara al sol
82172	Barcelona
82123	Athletic Bilbao
84094	H. Republicano
83808	H. de España
83188	Real Madrid
82124	Atletico Madrid

806 52 62 44

POP - ROCK

80293	Bon Jovi	Its my life
84652	D12 & Eminem	My band
84061	Black eyed peas	Shut up
83655	Acdc	Thunders truck
83950	Mike Oldfield	Moonlight shadow
80472	The Police	Every breath you take
80001	50 Cent	In Da Club
80298	Metallica	Master of Puppets
84204	The Rasmus	In the shadows
81459	Deep Purple	Smoke on water

TECHNO - DANCE

80067	DJ Quicksilver	Belissima
83814	Benny Benassi	Satisfaction
84201	Prezioso	Voglio vederti danzare
83675	DJ Tiesto	Flight 673
80056	Faithless	Insomnia
80093	Sash	Equador
83228	Safri Duo	Samba Adagio
84226	Energy 52	Cafe del mar
80041	DJ Sammy	Heaven
80642	Depeche Mode	Enjoy the silence
84572	Barthezz	Infected

... O SONIDOS REALES

POLICIA	Todos se sentiran como en N Y al oirlo...
PEDO	¡Espeluznante! Sólo le falta el olor...
TELEFONO	Sonará como en casa de tu abuela.
CHITA	Igual que en la Jungla... ¡Realismo exótico!
TARZAN	Grito de tarzan, igual que en la peli.
INFIERNO	Thriller, la famosa carcajada ¡De miedo!
ORGASMO	Esta chica lo está pasando muy bien...
WESTERN	¡Cuidado! ...Atacan los indios!

Ej: Envía OYE TARZAN al 5646... ¡y gritará de verdad cuando te llamen!

BLOCKS

RAYMAN BOWLING · SOLITAIRE

1272 · 1009 · 1013

JUEGOS ©

TRUE CRIME · PRINCE OF PERSIA LAS ARENAS DEL TIEMPO

1226 · 1281

ENVÍA **WIN** Código JUEGO AL **5646**

Ej: envía WIN 1251 al 5646 para jugar a toda pantalla al BAMM.

Tom Clancy's SPLINTER CELL · BAMM · INVADERS

1084 · 1251 · 1263

También al: **806 52 62 11**

TOP

53411	O-zone	Dragostea din tei
59852	D12 & Eminem	My band
54420	David Bisbal	Oye el boom
59792	Outkast	Hey ya
53812	David Bisbal	Bulería
53389	Latin lovers	Dos gardenias
62101	Estopa	Fuente de energía
54407	Queco	Tengo
54395	Fran Perea	Los Serrano
54210	Mago de oz	Fiesta pagana
53848	Canto del loco	La madre de Jose
54276	Los Chichos	Ni mas ni menos
59168	Bob marley	No woman no cry
53205	Safri duo	Samba adagio
53362	DJ Lasha	Giulia

TOP

20138
30023
16222
21083
27000
09016
09013

DISCO

53240	DJ Tiesto	Lethal industry
61012	Prodigy	Breathe
53014	Sash	Ecuador
53237	Chasis	Universe
53384	Prezioso	Voglio vederti danzare
72191	Techno syndrome	Mortal kombat
53221	Barthez	Infected
53375	DJ Tiesto	Traffic
53009	Boomfunk Mc	Freestyler
72107	DJ Sakin	Braveheart
61048	Chemical Brothers	Hey boy hey girl
53199	Barthez	On the move
53252	Faithless	Insomnia
53037	Gloria Gaynor	I will survive
53060	Energy 52	Cafe del mar



Envía **KO** Código del Logo o Tono AL **5646**

Ej: envía KO 53362 al 5646 para que suene "Giulia" en tu móvil.

75157	75331	75151	75203
75126	75349	75010	75024
75002	75022	75011	75009
75381	75016	75276	75114

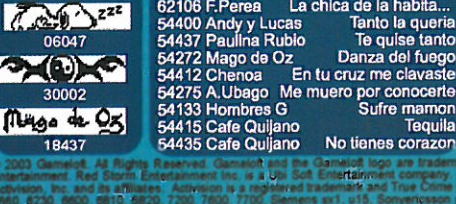
CINE Y TV

62073	Shin Chan
51036	Titanic
62039	Rasca y pica
51027	Mision imposible
62023	Los Simpsons
62027	Fraggle rock
51005	El Exorcista
51021	La Pantera rosa
51003	El bueno el feo...
51075	Gladiator
51000	Star wars
62007	El equipo A
57005	Tarzan

03383
02279
03084
03110
03040
03520

HIMNOS

68002	Cant del Barca	55025	Partido Popular
68004	Athletic Bilbao	55022	Els segadors
55011	H. de España	68014	Hala Madrid
55024	H. de la Legion	55060	Guardia Civil
55058	Cara al sol	68030	100 Real Madrid
55018	Asturias Patria...	68001	Atletico Madrid
50009	La internacional	54424	H. del PSOE



NACIONAL

54274	M de Oz	Hasta que el cuerpo...
54394	Alejandro Sanz	No es lo mismo
54371	Camela	Nunca debí enamorarme
62102	Merche	Abre tu mente
54391	Andy y Lucas	Son de amores
54413	Andy y lucas	En tu ventana
62106	F.Perea	La chica de la habita...
54400	Andy y Lucas	Tanto la quería
54437	Paulina Rubio	Te quise tanto
54272	Mago de Oz	Danza del fuego
54412	Chenoa	En tu cruz me clavaste
54275	A.Ubago	Me muero por conocerte
54133	Hombres G	Sufre mamon
54415	Cafe Quijano	Tequila
54435	Cafe Quijano	No tienes corazon



806 52 62 99

POP-ROCK

60012	G n roses	Sweet child of mine
59706	Sean Paul	Get busy
60238	Metallica	Nothing Else Matters
60570	Evanescence	Bring to life
60024	Europe	The final countdown
60213	Iron Maiden	The Trooper
59709	Beyonce	Crazy in love
59749	Beyonce	Baby boy
59045	Mike oldfield	Tubular bells
60004	Acdc	Highway to hell
59743	B.Eyed Peas	Where is the love
60118	Linkin park	In the end
59819	Britney Spears	Toxic
60679	The Rasmus	In the shadows
60013	I.Maiden	Number of the beast

Animaciones Baby

35937	36103	37711
37708	35501	37026
36170	37607	35819

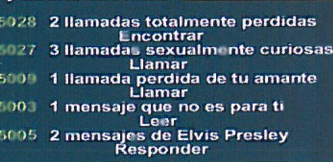





Envía **VER** Código FOTO Al **5646**

Ej: envía VER 36155 al 5646 y tendrás la CALAVERA en tu móvil.

36155

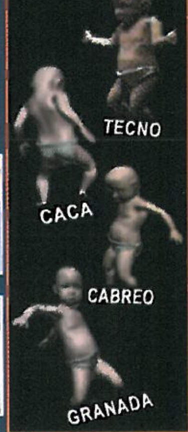


36232



Envía VER 45013 al 5646 y tendrás este fondo

45028	2 llamadas totalmente perdidas Encontrar
45027	3 llamadas sexualmente curiosas Llamar
45009	1 llamada perdida de tu amante Llamar
45003	1 mensaje que no es para ti Leer
45005	2 mensajes de Elvis Presley Responder



Ej: envía VER DANCE al 5646 y verás como se mueve

TECNO · CACA · CABREO · GRANADA

36325

37489



36455

LLama al: 806 52 62 33

37715 · 35989



↑ Olvídate de los empujones para adelantar, aquí los coches se rompen de verdad y terminarás las carreras antes de tiempo

INFORMACIÓN ADICIONAL

LOCURA MÚLTIPLE
Cuando dispones de un motor gráfico de daños como el de Codemasters, sería una lástima que no se utilizara como es debido. Por fortuna, hasta un total de doce jugadores podrán verse las caras a través de *Xbox Live* o de *System Link*. Seguro que vamos a ver carreras muy interesantes a través de la red.

LA HISTORIA DE TOCA
Desde que se lanzó al mercado la serie *TOCA* a finales de los 90 en PS, ya se han vendido más de cinco millones de copias. Os podemos garantizar que la última entrega es la mejor de todas. Sin duda.

Codemasters lleva la conducción virtual hasta el límite del realismo

TOCA RACE DRIVER 2: THE ULTIMATE RACING SIMULATOR

UN ADELANTO

¡56 circuitos, 35 veloces vehículos y más de 30 competiciones! Y todo envuelto en gráficos de ensueño y partidas *on line*!

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **CODEMASTERS**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
LANZAMIENTO: **DISPONIBLE**
JUGADORES: **1-12 XBOX LIVE, SYSTEM LINK**
WEB: **WWW.CODEMASTERS.COM/TOCARACEDRIVER2**
PEGI: **+12**

↑ Choca contra un rival en la pista y vendrá a buscarte en boxes.

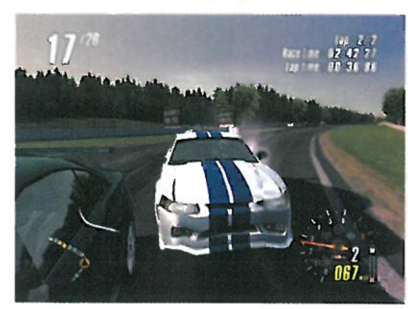
HACE ya algún tiempo, cuando Xbox estaba dando sus primeros pasos, muchos pensaron que era una buena consola para desarrollar shooters en primera persona. Razón no les faltaba ya que *Halo* fue uno de los juegos que acompañaron el lanzamiento de la máquina de Microsoft y todos los que lo han probado sólo haban maravillas de él. Pero junto a *Halo*, también se lanzó *Project Gotham Racing* y fue lo que podríamos llamar el precursor, el rompehielos que abriría un camino muy claro a seguir por el resto de compañías que quisieran atreverse en el género de las carreras poligonales. Y a partir de allí, muchos han sido los coches que han desfilado por los circuitos de Xbox.

Para reafirmar lo que ya es evidente por todos, Codemasters ha elaborado lo que podríamos llamar un nuevo hito en la conducción virtual. *TOCA Race Driver 2* es, sin duda alguna, el nuevo mejor juego de carreras motorizadas del mercado. ¿Será casualidad que el juego sea exclusivo para Xbox en lo que a consolas se refiere? Puede. Pero nos da la impresión de que eso ha tenido mucho que ver en el desarrollo del proyecto y en el resultado final. De haberse tratado de un juego multiplataforma, el aspecto visual se hubiera resentido notablemente y, al ver *TOCA 2* en movimiento, no nos entra en la cabeza que esta maravilla de la programación sea posible en ninguna otra consola actual.

Si eres un aficionado al género de la conducción, lo más probable es que ya tengas en tu poder el genial *Project Gotham Racing 2* y, posiblemente, te estarás preguntando qué puede ofrecerte *TOCA Race Driver 2* que no te ofrezca ya el título de Bizarre Creations. Pues en realidad, aunque ambos juegos pertenecen al »



↑ Intenta llegar a la meta el primero.



↑ El aspecto visual es impresionante.

AL DOBLAR LA ESQUINA Guía rápida de cómo tomar las curvas.

Para celebrar el lanzamiento de *TOCA RACE Driver 2*, Codemasters nos invitó a tomar parte en una carrera de coches Formula Paler Audi. Estas bestias se ponen a 190 km/h en menos que canta un gallo, pero antes de correr tanto, tuvimos que aprender a tomar las curvas como es debido. Aquí tienes un pequeño resumen.



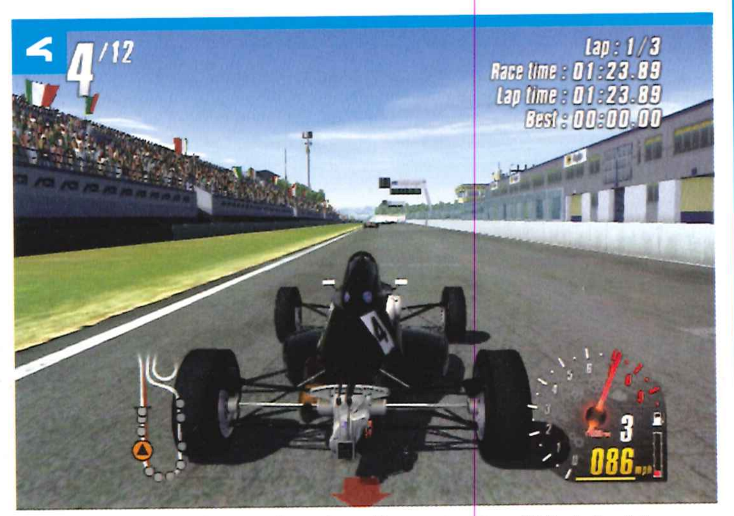
Acércate a la curva a máxima velocidad y en línea recta. Prepárate para frenar.



Justo antes de llegar al inicio de la curva, clava el freno y gira suavemente.



Mientras estás en la curva, intenta mantener la velocidad y gira con precaución.



Aprieta el acelerador cuando estés en línea recta o te saldrás de la pista.

Codemasters ha elaborado lo que podríamos llamar un nuevo hito en la conducción virtual



Durante las carreras, la IA actúa según lo bien que lo hagas.



Hecho trizas pero todavía aguanta.

mismo género, no tienen nada que ver el uno con el otro. La nueva obra de Codemasters es como una reinvención de las carreras automovilísticas y ofrece una filosofía de juego completamente nueva.

Ya con el primer *TOCA* se intentó aportar un poco de aire fresco con la inclusión de un argumento y de un protagonista en un género un poco saturado. La idea tuvo aceptación y en *TOCA 2* se repite la fórmula, pero esta vez viene acompañada de unas características especiales, de un apartado visual sorprendente y de una cantidad ingente de coches y carreras en las que competir que te quitarán el sueño durante muchas semanas. Y eso que todavía no hemos comentado la posibilidad de jugar *on line* a través de *Xbox Live*.

Para que puedas saciar tu sed de gasolina, dispondrás de más de 30 competiciones diferentes en las que participar y 56 circuitos que deberás aprenderte como la palma de tu mano. Y si te preocupan los coches con los que podrás lanzarte a la carrera, no sufras, ya que las máquinas más veloces que puedas imaginar estarán aquí, desde clásicos a modernos, pasando por prototipos, camiones, todo terrenos y pequeños monoplazas. Todos tienen su rugido de motor característico y, además, su sistema de control calibrado hasta la saciedad te permitirá sentirte como un verdadero piloto. Y hablando de *verdades*, debes tener en cuenta que esta serie de Codemasters siempre se ha caracterizado por su alto nivel de realismo. Si te estrellas a velocidades demasiado altas ya puedes ir olvidándote de terminar la carrera. Aquí vas a destrozar los coches de verdad, aunque seas prudente, porque además de realista, *TOCA Race Driver 2* es difícil como el que más. Pero al con-

PONLO A PRUEBA ›› Los coches del futuro en tus manos.

El Ford GT90 no es un coche real (todavía). Es un prototipo que está en fase de desarrollo, pero eso no ha impedido que Codemasters lo incluyera en *Race Driver 2*. Tiene una especie de aleta en la parte trasera que ayuda a que el coche no salga volando cuando se superan los 300 km/h.



En un principio, la aleta está escondida, pero a medida que ganas velocidad, empieza a moverse.



Observa cómo la aleta cobra vida y se desplaza hacia delante cuando aumentas la velocidad.



Una vez extendida, la aleta te ayuda a mantener el coche pegado al suelo, pero ten cuidado...



Saltará si otro coche te golpea por la parte trasera y te costará lo tuyo controlar el coche.



Las carreras en primera persona son de lo más espectaculares.



Las secuencias de vídeo son de las mejores que hemos visto en un juego.



La vista interior aumenta el realismo.



¿Vas a frenar por esa lluvia de nada?

›› trario de lo que sucede en otros casos, la experiencia no resulta frustrante ya que la curva de dificultad está muy bien ajustada y cuantos más kilómetros recorres, más conoces la máquinas que estás utilizando y más puedes avanzar en el juego.

El modo principal del juego es lo bastante profundo como para que le dediques todo tu tiempo libre y más. Ya hemos comentado que el juego incluye un argumento y una serie de personajes que se desenvuelven con soltura en medio de una historia. Lejos de aburrir, este aspecto aporta nuevos elementos a la experiencia ya que todo lo que hagas mientras conduces afectará a la historia y a las secuencias de vídeo que se te presentan después de cada carrera. Además, tú eliges hacia dónde quieres llevar tu carrera de piloto participando en un tipo de competición o en otra. Y no te preocupes, la variedad está servida. Quizás empieces siendo un piloto novato que busca un contrato con alguna compañía de bajo presupuesto, pero si te las apañas bien y demuestras que tienes temple y sangre fría al volante, muy pronto los *grandes* se interesarán por ti y podrás participar en competiciones mayores y conducir auténticas máquinas de *volar*.

Hemos probado el juego por todos sitios, de todas las formas posibles. Aún así, no hemos encontrado nada que no nos gustara. Desde su presentación a su sistema de control, *TOCA Race Driver 2* es un título que ningún aficionado a las competiciones automovilísticas debería perderse. Si de verdad te gustan las carreras, no lo dejes escapar, se trata del mejor simulador de conducción del mercado.





POTENCIAL
Estruja los circuitos de Xbox al máximo. Ningún otro simulador le puede hacer sombra en estos momentos.

ESTILO
Te cautivará de principio a fin. El modo para un solo jugador es una pequeña obra de arte.

ADICCIÓN
Cuando te hagas completamente con los controles y domines las curvas, volverás a él una y otra vez.

LONGEVIDAD
El modo para un jugador te ocupará durante semanas. El modo *on line* te puede durar toda la vida.

LO MEJOR
+ VARIEDAD INCREÍBLE
+ GRÁFICOS ASOMBROSOS
+ CONTROL INMEJORABLE
+ IA PROGRESIVA
+ PARTIDAS ONLINE
+ DAÑOS DE LOS COCHES

LO PEOR
- ALGO DIFÍCIL
- COMENTARIOS

RESUMEN
El simulador de conducción más realista y detallado que hayamos visto nunca. *TOCA 2* ha puesto el listón muy alto.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



4 pistas para que disfrutes de un estupendo aspecto... ¡profesional!



1 La belleza también es un trabajo... ¡Y con muchas salidas!

Las estadísticas lo dejan claro. Los españoles cada vez invierten más tiempo y dinero en su aspecto personal. Más de la mitad acude a centros de estética y casi todos a peluquerías. ¡Hoy en día la imagen personal cuenta, y mucho! Hay muchas oportunidades de trabajo para los profesionales con conocimientos en este campo.

2 Los planes de formación a distancia de CCC son una gran alternativa para formarte en este campo.

Con un poco de dedicación al día, aprenderás todos los secretos del mundo de la estética y la peluquería. Al finalizar, obtendrás tu Diploma acreditativo y la formación necesaria para trabajar o montar tu propia Peluquería o Centro de Belleza.

3 ¿La mejor forma de aprender? ¡Con la práctica!

Aprender es hacer... y divertirse. Por eso, con CCC progresarás a través de un método sencillo que incluye material práctico. Además, cuando acabes, tendrás la posibilidad de hacer prácticas en un instituto de Belleza de gran prestigio.

Esteticista

Objetivos del Curso:
Proporcionar los conocimientos necesarios para que las alumnas aprendan a cuidarse a sí mismas y formarles para trabajar como esteticistas profesionales: técnicas de masaje facial, limpieza de cutis, peeling, manicura...

Salidas profesionales:
Peluquerías, centros de belleza, institutos de estética.

Peluquería

Objetivos del Curso:
Los alumnos aprenderán las técnicas de corte, conocerán los productos y tratamientos del cabello, la aplicación de reflejos o tinturas... Es decir, todo lo que necesita saber un profesional de la peluquería.

Salidas profesionales:
Peluquerías y centros de belleza.

Cursos Relacionados

- Terapeuta de Belleza.
- Monitor/a de Técnicas de Relajación y Desarrollo Personal.
- Quiromasaje.
- Dietética y nutrición.
- Naturopatía.
- Herbodietética.
- Diseño de moda.

Planes de Formación con la Garantía de CCC

Belleza y Moda
- Estética
- Peluquería
- Diseño de moda
- Modista prefora de Corte y Confeccion
- Terapeuta de Belleza

Deporte
- Monitor/a de Aeróbic
- Monitor/a de Fitness
- Monitor/a de Preparación Física (Entrenador Personal)

Decoración y Manualidades
Diploma de la Escuela de Arte y Decoración Art&Decor
- Decoración
- Monitor/a de Manualidades
- Tapicería NUEVO

Artes y Música
- Guitarra
- Teclado
- Fotografía
- Dibujo
- Aerografía

Veterinaria
- Aux. de Clínica Veterinaria
- Adiestramiento Canino
- Peluquería Canina
- Aux. Clínico Ecuestre

Hostelería
- Cocina Profesional
- Hostelería
- Master en Gestión Hostelera

Cultura e Idiomas
- Título Oficial Graduado ESO
- Acceso Universidad mayores 25 años
- Inglés
- Francés
- Alemán
- Ruso
- Escritor

Profesiones Sanitarias
- Auxiliar de Enfermería
- Auxiliar de Geriatría NUEVO
- Auxiliar de Jardín de Infancia
- Dietética y Nutrición
- Secretariado Médico
- Gestión de Centros de 3ª edad
- Auxiliar de Ayuda a Domicilio

Medicinas Complementarias
Diploma de la Escuela de Formación en Terapias Complementarias EFTC
- Monitor de Relajación y Desarrollo Personal
- Naturopatía NUEVO
- Herbodietética NUEVO
- Quiromasajista

Oposiciones
- Justicia
- Auxiliares de Ayuntamientos
- Aux. de la Admón. del Estado

Inmobiliaria
Diploma avalado por la Asociación Europea de Gestores Inmobiliarios AEGAI
- Gestor Inmobiliario
- Master en Gestión Inmobiliaria
- Perito en Valoraciones

Profesiones Técnicas
- Instalador Electricista
- Fontanería
- Técnico en Construcción de Obras
- Electrotecnia y Electrónica
- Mecánico de Coches y Motos
- Profesor de Autoescuela NUEVO
- Mantenimiento Industrial
- Tco. en Plásticos Industriales NUEVO
- Energía Solar

Riesgos Laborales
- Técnico Intermedio en Prevención de Riesgos Laborales (Laboris)
- TÍTULO OFICIAL de Téc. Superior en Prevención de Riesgos Laborales (Laboris)
- Gestión Ambiental
- Protección Civil

Empresa e Informática
Diploma del Centro de Estudios Superiores de la Empresa "CESDE"
- Administración de Empresa
- Bolsa y Experto en Inversiones NUEVO
- Secretariado
- Contabilidad
- Dominio y Práctica del PC
- Técnico en Ofimática
- Experto en Creatividad y Diseño para Internet
- Asesor Fiscal
- Asesor Laboral
- Técnico en Coaching NUEVO
- Azafatas de Congresos y RRPP

Prácticas Optativas · Equipo de Prácticas · Preparación para el Título Oficial · Vídeos

Todos los Cursos cuentan con La Garantía de Aprendizaje
Si al terminar los ejercicios de evaluación del Curso el alumno no queda satisfecho, le devolvemos el importe total del Curso.

Infórmate **902 20 21 22**
www.cursosccc.com

CCC 65 años de garantías



4 ¿Quieres más pistas?

Sólo tienes que **enviar este cupón o llamarnos al 902 20 21 22**, y te informaremos sin ningún compromiso.



Matricúlate este mes y consigue **gratis** esta estupenda **Agenda Electrónica** con pantalla táctil, 32 kb de memoria, alarma, calendario, termómetro, calculadora y conversor de monedas.

Curso de: ____________________

Nombre: ____________________

Apellidos: ____________________

Domicilio: ____________________

Bloque: __________ N.º: ______ Piso: ______ Prta.: ______

Población: ____________________

Provincia: ____________________

Cód. Postal: __________ Teléfono: __________

e-mail: ____________________

Fecha de nacimiento: ______ / ______ / ______

D. N. I. (opcional): ____________________

El interesado tiene derecho a conocer, rectificar, cancelar u oponerse al tratamiento de la información que le concierne y, autoriza a que pase a formar parte del fichero automatizado de Centro de Cultura por Correspondencia, S.A. (CCC), con dirección en calle Orense 20-1º (28020) de Madrid, ante el cual podrá ejercitar sus derechos, y a que sea utilizada para mantener la relación comercial y recibir información y publicidad por cualquier medio de comunicación de productos y servicios de nuestra empresa y de otras relacionadas con los sectores de telecomunicaciones, financiero, ocio, formación, gran consumo, automoción, energía, agua y ONGs. Si no desea ser informado de nuestros productos o servicios, señale con una "X" esta casilla: ☐; si no desea ser informado de productos o servicios de terceros, señale con una "X" esta casilla: ☐. (Ley orgánica 15/1999 de 13 de diciembre de Protección de Datos).

- CCC fue autorizado por Educación.
- Acreditado por el INEM.
- Miembro de ANCED. (Org. colaboradora con el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales.)
- Certificado de Calidad ISO 9001.

Por favor, **envía** este cupón a:
CCC · Apartado 17222 ·
28080 MADRID, ESPAÑA
o **llama** al 902 20 21 22, indicando la referencia: **SQZ**



¿Hitman 1? No, pero este *Contracts* repite algunas misiones de aquel título.

INFORMACIÓN ADICIONAL

¿IA?
Basta con salirse mínimamente del guión previsto para que la IA de *Contracts* muestre sus enormes limitaciones. Un buen ejemplo lo constituye el nivel de la fiesta del Rey de la Carne. No cuesta nada dejar un buen montón de cadáveres a los pies de los invitados; no se inmutan mientras no se haga uso de un arma de fuego. El efecto llega a ser verdaderamente cómico.

Cansina tercera entrega

HITMAN: CONTRACTS

UN ADELANTO

Recuento de las antiguas misiones de 47 para un título de transición. Un juego que no se puede considerar una continuación.

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **IO INTERACTIVE**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
EDITOR: **EIDOS**
LANZAMIENTO: **DISPONIBLE**
JUGADORES: **1**
WEB: **WWW.HITMANCONTRACTS.COM**
PEGI: **+16**



Matanza en la disco.

COMENCEMOS por el reproche más evidente que puede realizarse a esta tercera entrega de la serie de juegos de sigilo protagonizados por el Agente 47, el casi perfecto asesino a sueldo creado genéticamente. Y esa es, precisamente, que resulta algo difícil considerar a *Contracts* como una continuación en toda regla.

El juego arranca con el protagonista entre la vida y la muerte, por razones que no se descubrirán hasta la última misión del juego. Hasta entonces, el cuerpo de *Contracts* lo forman los recuerdos de 47 sobre otros contratos que ha cumplido en el pasado. Contratos que son las misiones que juega el jugador, valga la redundancia. Seis corresponden al primer *Hitman*, publicado sólo para PC en 2000. Remodeladas, con una geometría diferente en el diseño de los escenarios y un desarrollo que también varía en algunos casos. En un entorno gráfico lógicamente mejorado; pero, a fin de cuentas, las mismas misiones.

El resto apunta en una dirección algo más sórdida de lo habitual. Con 47 moviéndose entre los estamentos más despreciables de la sociedad occidental y llevando a cabo sus encargos con una frialdad absoluta. Como ya saben quienes han jugado a *Hitman 2: Silent Assasin*, lo de 47 siempre ha girado en torno al sigilo: un objetivo fuertemente protegido al que hay que eliminar. El jugador necesita infiltrarse sin ser descubierto, eliminar enemigos por la espalda y esconder sus cuerpos, disfrazarse para pasar desapercibido y, de vez en cuando resolver algún pequeño puzzle. Hasta ahora.



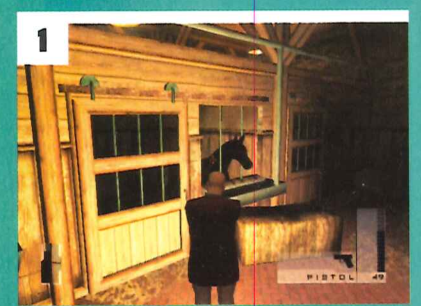
Los efectos climáticos en la misión de Siberia son espectaculares.

La opción de jugar en primera persona no es nueva, pero en *Contracts* resulta más útil de lo que solía resultar anteriormente. De hecho, en el nivel de dificultad más sencillo de los tres disponibles resulta perfectamente posible avanzar hasta el final sin preocuparse de mantener la más mínima discreción. Desafortunadamente, se trata de un camino que tiene más que ver con la pobre IA y las flaquezas de *Contracts* que con un inteligente diseño de la aventura. Simplemente, el enemigo es incapaz de ofrecer una resistencia mínimamente digna. Falla la mayor parte de sus disparos, olvida las alarmas en cuanto pasa un breve tiempo y cuenta con un reducido número de patrones de comportamiento con los que responder a las »

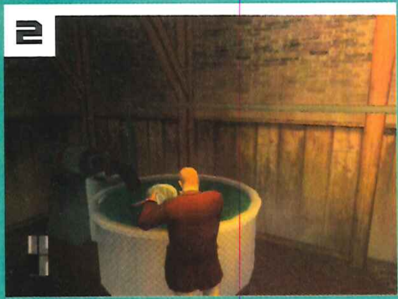
Contracts hace muy poco por llevar hacia delante la saga en ningún terreno

NADA DETIENE A 47 ≫ Aunque tenga cuatro patas y no tenga culpa de nada.

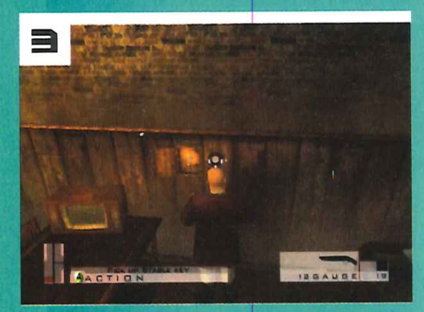
Desafortunadamente para todos aquellos que no soporten el maltrato de animales, 47 está dispuesto a hacer todo lo necesario para conseguir sus objetivos. Aquí no se libra nadie.



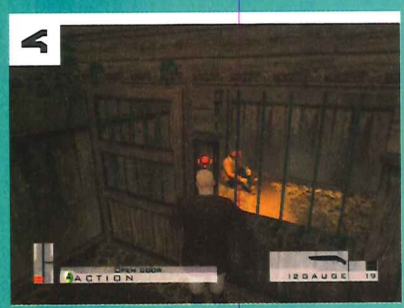
47 debe cruzar el establo, pero los caballos relinchan y alertan a los guardias.



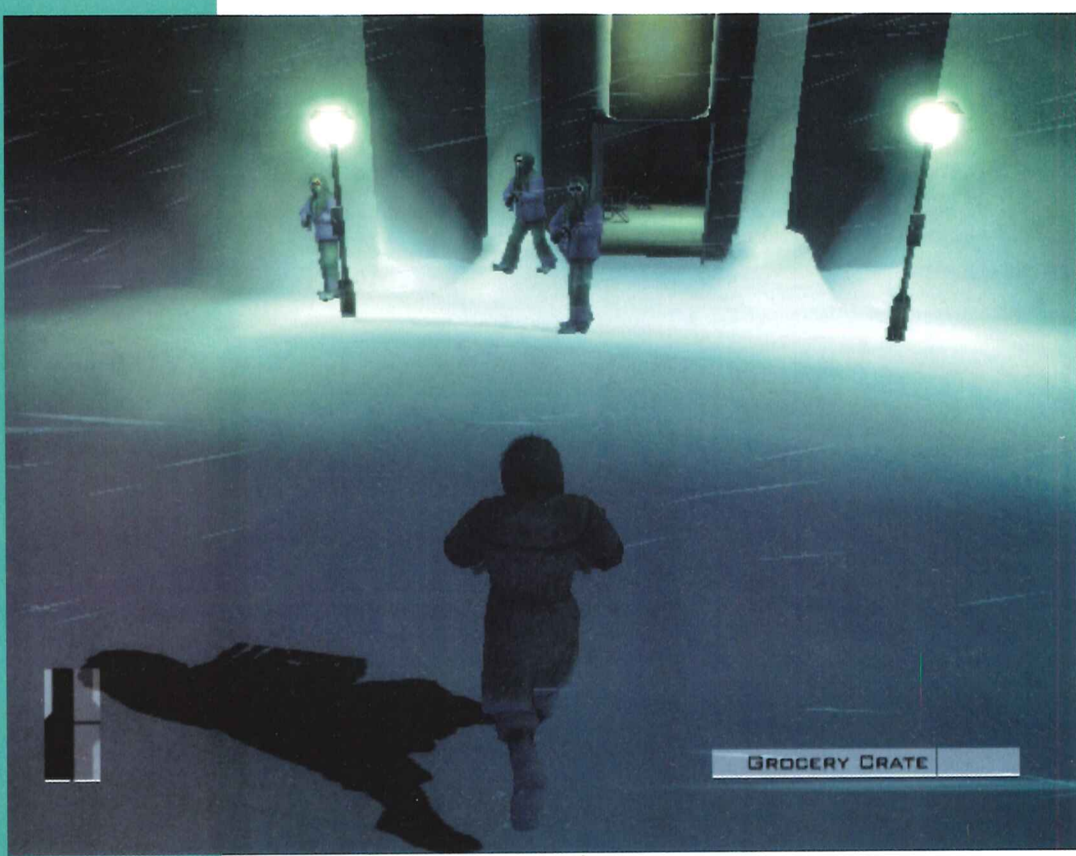
Una dosis de herbicida en el abrevadero se encargará de ellos.



Es el momento de deshabilitar la televisión por satélite, infiltrarse, eliminar al guardia y coger la llave...



... y cruzar el establo en silencio.... ¡Qué descanso!

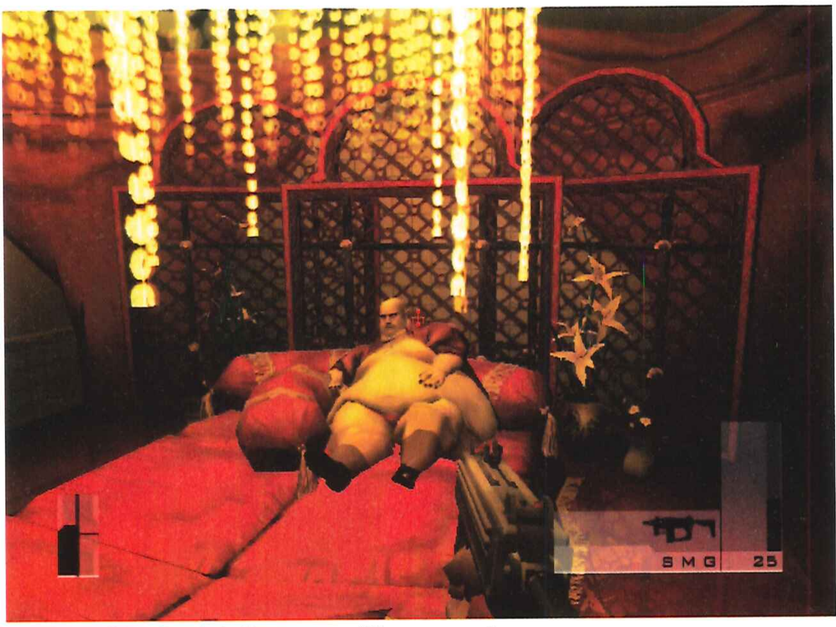


Los disfraces ayudan a superar los controles.



INFORMACIÓN ADICIONAL

ARMAS SILENCIOSAS
El gancho de carne, la pala y el taco de billar se incorporan al repertorio de 47. El protagonista cuenta con nuevas y explicitas animaciones a la hora de usar estas armas como las ya conocidas. Por supuesto, no falta el clásico cable de fibra.



El mismísimo Rey de la Carne en sus últimos momentos.

La opción de jugar en primera persona no es nueva, pero en *Contracts* resulta más ótil de lo que solía resultar anteriormente

intervenciones de 47. Francamente fácil, sin necesidad de contar con la ayuda del mapa táctico que revela la posición de todos los personajes del juego o el margen de 7 guardados de partida por misión.

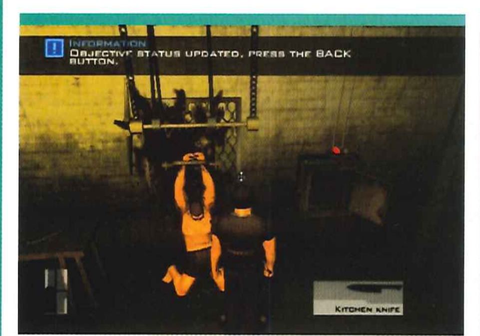
Los otros niveles de dificultad complican más las cosas y son los que merecen la pena jugarse. No es que la IA mejore, pero al menos los enemigos aciertan sus disparos, lo que añadido a disponer de un número menor de guardados por partida -o ninguno- elevan el reto y terminan por empujar definitivamente al jugador al terreno del sigilo. Vamos, como siempre ha sido en este juego.

Los atractivos de *Hitman* siempre han ido más por la variedad de caminos a seguir en cada escenario y los numerosos métodos con los que cuenta el protagonista para asesinar. Y eso no ha cambiado. Por hacer la comparación obligada con el rey del género, a Fisher le falta algo de lo primero y le sobra de lo segundo. Pero donde *Contracts* no puede competir con la exitosa serie *Splinter Cell* -que ya sabemos que continuará su camino- es en el terreno del espectáculo visual.

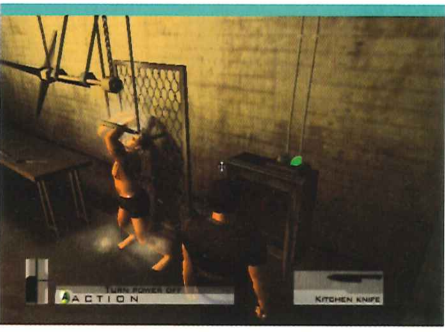
Y es que *Contracts* hace muy poco por llevar hacia delante la saga en ningún terreno. El apartado gráfico resulta muy similar al de *Silent Assasin*, con algunas mejoras en cuanto a detalle de los entornos, cantidad de personajes no jugables, efectos climáticos y uso de la iluminación. Pero no dejan de ser mejoras marginales para un título que sale dos años después del anterior. El control funciona de forma correcta, ≫

MANERAS DE TRABAJAR Hitman puede ser tan sutil como bruto.

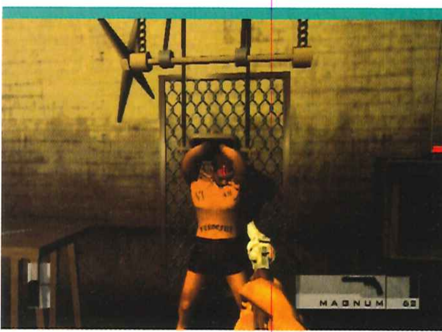
TLo mejor de *Hitman* es la variedad que admite para conseguir los objetivos, unos objetivos que casi siempre consisten en matar a alguien. En ocasiones, el protagonista se lo encuentra todo ya preparado. Esto es eficiencia...



El tipo indefenso en calzoncillos es el objetivo. Las manchas en la pared se deben al cuchillo de 47.



Otra opción es electrocutarlo. El efecto es más bien cómico, a pesar de los gritos de la víctima.



Si todo falla, uno siempre se puede poner en plan Harry el Sucio. Para esto, mejor en primera persona.



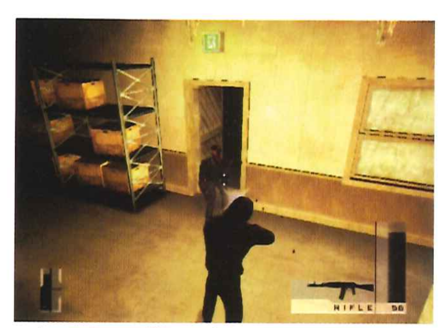
El gancho de carne es una de las nuevas armas.



La acción directa resulta notablemente más viable que la ya vista en juegos anteriores.



Los motoristas tiran de gatillo con facilidad.



La mejora gráfica es leve.

aunque no es tan intuitivo ni responde tan bien como el del más ilustre espía. Las animaciones aún necesitan de una importante mejora -no hay más que ver como 47 se desliza por el suelo cada vez que comienza a andar- y cuando se juega en primera persona; queda claro, pues, que ese no es su campo. Tampoco falta una serie de nuevas armas con las que ampliar aún más los medios del asesino 47, pero al final queda la impresión de que la aportación del juego es una ejecución algo más gore de la habitual.

No es que *Contracts* no pueda disfrutarse. La habilidad de IO Interactive en el diseño de las misiones y por mantener un desarrollo tenso resulta evidente. El problema es que éste es un *Hitman* que no lleva a ninguna parte. Cumplidor, pero que al contrario que *Hitman 2*, no hace nada por mejorar la reputación de la serie, si no que más bien la sitúa en el camino de las licencias sobre explotadas. Ya hay un *Hitman 4* anunciado para el año que viene. Los daneses de IO Interactive ya han demostrado que no son un estudio de un solo juego al añadir a su currículo el notable *Freedom Fighters* del año pasado. Ahora sólo les queda demostrar que son capaces de renovar las buenas ideas.



VEREDICTO

POTENCIAL
Escasas mejoras sobre *Silent Assasin* y una tasa de fotogramas menos consistente de lo que debería.

ESTILO
Uno de los pilares de la serie, aquí algo más oscuro y sórdido de lo habitual.

ADICCIÓN
Sería una experiencia más cautivadora con una mejor calibración de los niveles de dificultad.

LONGEVIDAD
12 misiones y sin multijugador.

LO MEJOR
+ VARIEDAD
+ ATMÓSFERA
+ AGENTE 47

LO PEOR
- ANIMACIONES
- NADA NUEVO
- NO ES UNA VERDADERA SECUELA

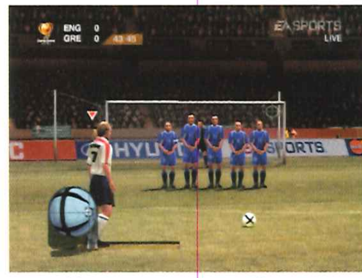
RESUMEN
Un juego claramente de transición, a la espera de una conveniente renovación en la cuarta entrega.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA





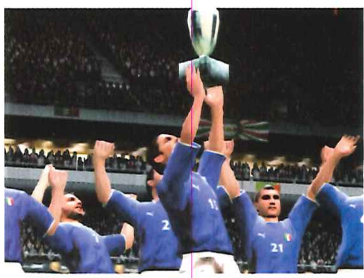
Vamos muchachos, a por todas. Éste tiene que ser, por fin, el gran año de España.



Beckham se prepara para lanzar...



El amago de chutar es genial.



El premio más preciado.

El verdadero campeón de la Eurocopa 2004

UEFA EURO 2004

INFORMACIÓN DEL JUEGO
- DESARROLLADOR: **EA SPORTS**
- DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
- LANZAMIENTO: **MAYO 2004**
- JUGADORES: **1-4**
- WEB: **WWW.UK.EA.COM**
- PEGI: **+3**



Lidera a la selección que más te guste hasta lo más alto de la Eurocopa con el hermano pequeño de *FIFA*.

ALGUIEN llegó a dudar por un momento que Electronic Arts faltaría a su cita con la Eurocopa de este año? Si nos sorprenden cada año con una nueva entrega de *FIFA* que cada vez mejora más y más, ¿cómo no iban a sacar un título basado en la otra competición deportiva más importante de este verano? No olvides que dentro de unas semanas también disfrutaremos de las olimpiadas que se celebran en Grecia. Pero centrémonos en el fútbol, que es lo que más nos interesa por ahora.

A simple vista, no hace falta ser un lince para darse cuenta de que *UEFA Euro 2004* se ha construido utilizando el motor gráfico de *FIFA 2004* que tan buenos resultados dio a Electronic Arts hace unos meses. A decir verdad, ambos juegos se parecen mucho, quizás más de lo que quisiéramos, pero tampoco es algo que nos quite demasiado el sueño ya que *FIFA 2004* nos pareció un título excelente y *Euro 2004* es igual de bueno e incluso supera a su hermano mayor en algunos aspectos. En esta ocasión, el título deportivo de EA se centra en los equipos que participan en la Eurocopa. Aunque lo más probable es que sigas eligiendo a los mismos equipos de siempre y tampoco eches de menos a los que no están, como Brasil, Argentina... Además, para suplir esta ausencia, EA ha atiborrado su juego de modos de juego y opciones para que te entretengas y te diviertas de lo lindo.

El modo principal te permitirá clasificarte para la Eurocopa y jugar todas sus fases hasta llegar, si eres lo suficientemente bueno, a la final y ganar el preciado trofeo. Para ser el modo principal de juego, quizás es un poco simple, pero eso se arregla fácilmente llamando a unos cuantos amigos y jugando los partidos a cuatro bandas. Además de este modo, también están los típicos de partido rápido, práctica, amistosos y torneos, entre otros. Aunque el que más nos ha gustado ha sido el modo Fantasía ya que te permite configurar el equipo a tus anchas. Una oportunidad perfecta para poner a prueba tus habilidades como entrenador y para ver si



El modo Fantasía te permite crear los equipos que quieras.



Totti es un jugador imparable.



Francia contra Inglaterra. Interesante.



El ritmo de los partidos es fantástico.

INFORMACIÓN ADICIONAL

CONOZCO ESA VOZ
Como viene siendo habitual en los juegos de *FIFA* de EA y demás competiciones futbolísticas, los comentarios de los partidos corren a cargo de Manolo Lama y Paco González. En esta ocasión, casi siempre aciertan en todo lo que dicen, aunque a veces se les escapa alguna tontería, como que puedes perder un partido por una mala jugada cuando en realidad ganas 4-0, pero nada importante. Están a la altura del resto del juego.

LIBETAD TOTAL » Lo de chutar y rezar ya es historia gracias a *UEFA Euro 2004.*

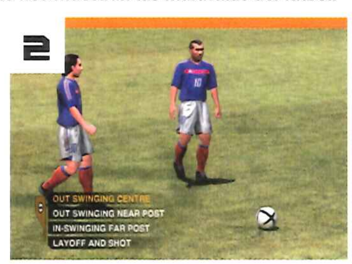
Una de las nuevas características que incluye *Euro 2004* te permitirá llevar a cabo tiros libres desde posiciones complicadas de la misma manera en que chutas los córners. Selecciona a un receptor, lanza y controla el esférico con elegancia. Para mostrar un ejemplo hemos elegido a Zidane y a Henry, dos de los mejores jugadores del mundo. Sin duda, son dos jugadores que nos muestran las maravillas del fútbol.

1



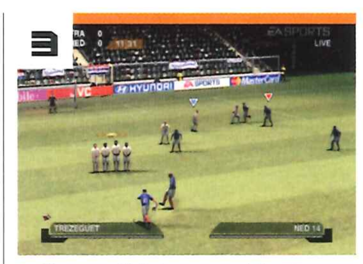
↑ Zidane recibe una entrada que te permitirá disponer de un tiro libre.

2



↑ Selecciona el tipo de tiro libre que quieres realizar y después a tu objetivo.

3



↑ Henry está listo para recibir el pase, de modo que un golpecito al esférico...

4



↑ ...Y ya estás un paso más cerca de convertirte en campeón de la Eurocopa.

» INFORMACIÓN ADICIONAL

» LA ESTADÍSTICA ES LA QUE MANDA

Cada jugador dispone de unos números de habilidad. En el terreno de juego, esto se traduce en lo bien que hacen ciertos movimientos como robarle el balón al contrario o despistar a los defensas fingiendo que vas a chutar y en realidad no lo haces.

Dispone de una jugabilidad endiablada y un sistema de control sublime, entre muchas otras cosas

» algunos jugadores que quieres emparejar funcionan bien o no juntos.

En el apartado visual, poco hay que decir al respecto. Hace ya tiempo que Electronic Arts dio con la fórmula de crear gráficos impresionantes en sus juegos y que éstos se movieran con una soltura inaudita. Eso se traduce en unas animaciones muy realistas y en el hecho de que en más de una ocasión no estarás seguro de si lo que ves en tu televisor es un partido de *Euro 2004* o un partido de verdad. Mención especial se merece también el aspecto sonoro del juego, que es realmente atronador. Escuchar los diferentes cánticos, el clamor del público, las ovaciones, los gritos de unos jugadores a otros, los abucheos, todo, todo *suena* de maravilla.

El sistema de control es delicioso. Ya en *FIFA 2004* era bueno, pero en esta ocasión se ha pulido de tal manera que llevar a cabo un juego de pared, pases con profundidad o pases altos de un lado a otro del terreno de juego es una experiencia maravillosa. Y que nadie se confunda. Electronic Arts no ha vuelto a las andadas de lo arcade en ningún momento. *Euro 2004* tiene tanto de simulador como *FIFA 2004*, lo que pasa es que el sistema de control está tan depurado que en ocasiones nos parece demasiado fácil hacer según qué tipos de jugadas. ¿Baselinas de espaldas? Tranquilo, no es tan difícil.

¿Estamos pues ante el mejor simulador de fútbol para Xbox? Pues la respuesta es sí y no a la vez. *Euro 2004* es estupendo por méritos propios pero tiene algunos aspectos negativos que saltan a la vista. El hecho de estar basado en la Eurocopa limita sus posibilidades. No incluye todas las ligas, ni todos los jugadores de los *FIFA* anteriores y sigue sin disponer de juego *on line* a través de *Xbox Live* (aunque eso parece que va a cambiar muy pronto y puede que el próximo *FIFA* ya nos permita jugar partidos internacionales de verdad). Se trata de un juego *pequeño*, para llamarlo de algún modo, aunque sin duda, se trata del mejor simulador para Xbox del momento. Dispone de una jugabilidad endiablada y un sistema de control sublime, entre muchas otras cosas. Jugarlo es una experiencia única y nos divertirá lo suficiente hasta la llegada del nuevo *FIFA*.



↑ Utiliza la palanca analógica derecha para evitar que los contrarios entren en el área.



↑ Elige la perspectiva que más te guste.



↑ Aprende viendo las repeticiones de las jugadas.



XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Ni siquiera el más grande de los chaparrones podría detener a todos los jugadores de este título. Hay cuerda para rato.

ESTILO
Una banda sonora de lo más variopinta, unos comentarios notables y unos polígonos la mar de lindos.

ADICCIÓN
Controles intuitivos que aumentan en dificultad según lo habilidosa que sea la persona que los maneja.

LONGEVIDAD
Su modo multijugador te proporcionará todas las horas de diversión que quieras.

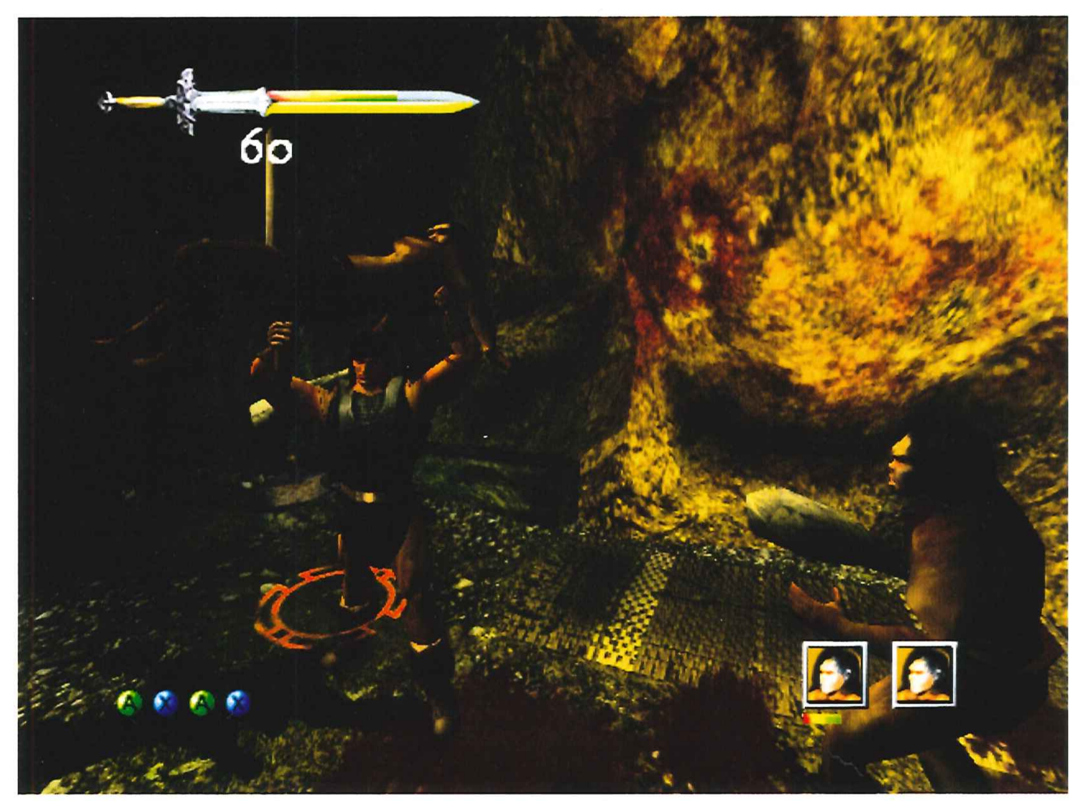
LO MEJOR
+ BRILLANTE JUEGO INDIVIDUAL
+ NOVEDADES SUCULENTAS
+ JUEGO RÁPIDO

LO PEOR
- SELECCIONES LIMITADAS
- NO HAY MODO PARA XBOX LIVE

RESUMEN
El simulador de fútbol más pulido y elegante de Xbox. Sólo falla la limitación de la Eurocopa y la ausencia de Xbox Live.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

8.4//10


Los combos aumentan conforme pasan los niveles hasta un total de 50.


Hay que aprender a sortear las trampas.


Conan se pasea por ciudades.


No se había visto en un videojuego desde los 90.


Conan dispone de 16 armas.

Paseo por la Era Hibórea

CONAN

INFORMACIÓN DEL JUEGO

- DESARROLLADOR: **CAULDRON**
- DISTRIBUIDOR: **TDK**
- LANZAMIENTO: **DISPONIBLE**
- JUGADORES: **1-8**
- WEB: **WWW.TDK-MEDIACTIVE.COM**
- PEGI: **+16**

RESULTA curioso que con tantos juegos ambientados en universos de espada y brujería, el personaje de Conan haya permanecido en un segundo plano durante tanto tiempo -véase *Información Adicional*-. Desgraciadamente, no va a ser el juego de Cauldron el que lo devuelva a primera línea.

Conan es un juego de combate ambientado en el universo fantástico creado por el escritor Robert Edwin Howard hace poco menos de un siglo y en el que se encuadran las andanzas del bárbaro cimerio seguidor del dios Crom. El desarrollador hace uso de la licencia del personaje literario, así que no esperes encontrar parecido físico con otras versiones del personaje como la cinematográfica protagonizada por Schwarzenegger o la del tebeo. De hecho, la de Cauldron presenta al bárbaro con sorprendentes rasgos de humanidad que no terminan de encajar realmente con lo que se conoce de él. La historia arranca con un Conan adulto que regresa a su hogar para estar con familiares y amigos (¿?), a los que encuentra destrozados tras una visita del culto del Buitre. Tras diez minutos de secuencias cinemáticas -no demasiado afortunadas- y pantallas de carga, arranca el viaje de Conan en busca de venganza. Para cumplirla, deberá encontrar una serie de artefactos mágicos dispersos por la convulsionada tierra del protagonista y que también desean los del culto.

El juego exhibe unos gráficos corrientes que sorprenden en algunos momentos gracias al uso del bump mapping. La aventura se desarrolla sin demasiado interés mientras se recorren algunos lugares emblemáticos del mundo hibóreo. La narración y las secuencias cinemáticas -con el motor del juego-, simplemente, son malas. Pero, a fin de cuentas, el interés del juego reside en el sistema de combate y ahí es donde el desarrollador ha concentrado sus esfuerzos. *Conan* aumenta su nivel de experiencia conforme elimina a enemigos y puede ir accediendo a nuevos combos. Hasta un total de cincuenta, lo que no está nada mal. Y, es más, algunos son verdaderamente llamativos.

Donde Cauldron no ha puesto tanta atención es en otros aspectos como el control general del personaje o la cámara en tercera persona. El primero es impreciso y el segundo tiende a convertirse en un obstáculo. *Conan* es un juego que se queda corto a la hora de aprovechar las posibilidades del personaje pero que puede llegar a entretener si lo que se busca es dar unos cuantos espadazos sin mayores complicaciones. La adición de un modo de juego *on line* -arenas en las que combaten varios jugadores a la vez o uno contra uno- tampoco es suficiente para hacerle remontar el vuelo. Al final, lo que queda es un Conan algo descafeinado que seguirá esperando adaptaciones mejores.


INFORMACIÓN ADICIONAL

EL PERSONAJE
Primero en cómic y después en cine, Conan vivió su mejor época en las décadas de los 70 y los 80. A esa última década corresponden un par de títulos para Apple II y Commodore 64. En los 90, le seguiría para DOS.


VEREDICTO

POTENCIAL
Desaprovechado. Tan sólo destaca el uso del bump mapping en algunos escenarios.

ESTILO
Su cara no parece ni la de Swarzenneger ni la de su versión dibujada, pero están buena parte de los elementos del universo del cimerio.

ADICCIÓN
Ofrece juego si lo tuyo es el combate descarnado a espadazos. Lástima de sistema de guardado.

LONGEVIDAD
Las opciones Live no hacen mucho y tampoco ofrece muchas razones para rejugarlo.

LO MEJOR
+ LA LICENCIA
+ ALGUNOS ESCENARIOS
+ SISTEMA DE COMBATE

LO PEOR
- CÁMARA
- AVENTURA SIN INTERES
- CONTROL
- SISTEMA DE GUARDADO

RESUMEN
Un juego sólo para *fans* del personaje. Una licencia desaprovechada, aunque la acción no está mal.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

5,8 // 10

SUPER JUEGOS JAVA

TOP ADICCION

- TEEN PATTI — 5100 (1, 2, 3, 11)
- ZOLITAIRE — 5005 (2, 3, 4, 11)
- FOUR 3D — 5059 (1, 2, 7, 11)

DESTREZA

- POISON ALLEY — 5079 (1, 2, 3, 11)
- JUNGLE FURI — 5065 (1, 2, 3, 11)
- REBOUNCE — 5082 (2, 3, 11)
- KAMIKAZE — 5066 (1, 4, 15, 14, 10, 13)
- CRAZY LINES — 5008 (2, 3, 6, 11)
- KICK SHOOT — 5012 (1, 2, 3, 4, 11)
- BRICK MIX — 5009 (1, 2, 3, 4, 11)
- BUBBLES — 5014 (2, 3, 11)
- HANOI — 5062 (1, 2)
- ROBO — 5086 (17, 4, 1, 2, 20, 13, 19, 16, 15, 14, 10, 12, 18)
- SWAP — 5010 (1, 2, 3, 11)
- BUBBLE TROUBLE — 5035 (1, 2, 3, 11)
- ABSTRACTION — 5018 (2, 3, 20, 11)
- MUMMY AND THE BEAUTY — 5077 (1, 2, 4, 10, 16, 17, 18, 14, 20)
- ROLLING SNAILS — 5088 (1, 2, 3, 11)
- RECODER — 5083 (2, 3, 11)
- SEX TETRIS — 5095 (1, 2, 3, 11)
- DOUBLE CROSS — 5049 (1, 2, 3, 11)
- FALL BALL — 5054 (1, 2, 3, 11)
- FIRE BALL — 5055 (2, 3, 4, 20, 11)
- GEEK — 5060 (1, 2, 3, 11)
- BOB TUBE — 5032 (1, 2, 3, 11)
- EGGS — 5052 (1, 2, 3, 4, 11, 20)
- BULL RUSH — 5027 (1, 2, 4, 14, 16, 17, 18, 19, 20)

LOS ARCADE + BAJADOS

- AIR RAID — 5020 (8, 9, 10, 7)
- DEFENDER — 5046 (1, 2, 3, 11)

SUPER ARCADE

- ARNIE DOLPHIN — 5024 (1, 2, 3, 11)
- LUCKY PLANE — 5071 (2, 3, 11)
- SEA FISHING — 5090 (2, 3, 11)
- ATTACKED — 5026 (1, 2)
- ADMIRAL — 5019 (1, 2)
- ESCAPE ROUTER — 5053 (1, 2, 3, 11)
- 1944 B. SWEEPER — 5016 (2, 3, 11)
- ROCKETEER — 5087 (1, 2, 3, 20, 11)
- DEPTH CHARGE — 5047 (1, 2, 3, 11)

LOS MEJORES CONTENIDOS

7744

PARA TU MOVIL

NUESTRO TOP 1

- NINE BALLS — 5007 (3, 4, 11, 16)

Envía **MCJAVA** al **7744**.

NOTA: Comprueba que tu móvil es WAP y compatible con juegos java de la lista.

LOS + BAJADOS

- LAND MINE — 5069 (2, 3, 11)
- CRUISE CONTOL — 5044 (1, 2, 3, 11)

DEPORTES

- SKYFLYING — 5096 (2, 3, 4, 20, 11)
- KARRATE — 5067 (2, 3, 11)
- DIVING CHALLENGE — 5048 (2, 3, 11)
- DRIBBLE — 5051 (3, 11)
- KICK-BOXING — 5068 (1, 2, 3, 11)
- 50SN 100S — 5015 (1, 2, 3, 11)
- SLUGFEST — 5097 (3, 11)
- TACTIC SOCCER — 5105 (1, 3, 20, 11)
- TELE CHESS — 5101 (1, 2, 3, 4, 11)

SELECCION

- MATKA — 5075 (2, 3)
- LOG RUNNER — 5070 (3, 10, 11)
- MONKEY BALL — 5076 (1, 2, 3, 11)
- JOHN PAYNE — 5064 (1, 2, 3, 11)
- BRICKET — 5034 (2, 3, 11)
- BREAK BRIX — 5033 (1, 2, 3, 11)
- REVOVE — 5084 (3, 11)
- STRANGELY — 5099 (8, 9, 7)
- FISH HUNT — 5057 (1, 2, 3, 10, 11)
- TORTURE CHAMBER — 5104 (2, 3, 11)
- CENTER COURT — 5040 (2, 3, 11)
- CHICKEN RUN — 5042 (2, 3, 11)
- FIRE FIGHT — 5056 (2, 3, 11)
- MARBLE — 5074 (2, 3, 11)
- CHEERS — 5041 (1, 2, 3, 11)
- MAHARAJA — 5072 (2, 3, 11)

MODELOS COMPATIBLES PARA JUEGOS



Precio mensaje 0,9 € + IVA

1 - NOKIA SERIE 30: 8910i-3410-3510i-3610i-3520-3530 3560-3570-3585-3585i-3590-3595
2 - NOKIA SERIE 40: 3100-3108-3200-3300-5100-5140-6100 6108-6200-6220-6230-6610-6650-6800 6810-6820-7200-7210-7250-7250i-7600
3 - NOKIA SERIE 60: 3650-6600 7650-N-Gage
4 - MOTOROLA: T720-T720i-T722
5 - MOTOROLA 388c
6 - SIEMENS: M50-ME55
7 - SIEMENS S60
8 - SIEMENS S30
9 - SIEMENS S40
10 - SIEMENS S55
11 - SIEMENS SX1
12 - SIEMENS SL55
13 - SIEMENS SL45
14 - SIEMENS: M50-ME55
15 - SIEMENS C55
16 - SONY ERICSSON T610
17 - SONY ERICSSON T616
18 - SONY ERICSSON T618
19 - SONY ERICSSON Z600
20 - SHARP: GX10



↑ El bate, delicadeza y sigilo en una de las armas preferidas de cualquier Ninja.

INFORMACIÓN ADICIONAL

CHAPA Y PINTURA
Si la policía te pisa los talones puedes hacer dos cosas: intentar cambiar de coche sin que te vean o acercarte hasta ciertos garajes donde te pintarán el coche evitando que la policía te reconozca.

60 SEGUNDOS...
Durante el juego seremos instruidos en el arte de robar coches a velocidad absurda; estos coches podrán ser usados más tarde en los modos de juego libre o carrera. La información de cada vehículo puede ser contrastada en la base de datos incluida.

Una joya venida a menos

MAFIA

INFORMACIÓN DEL JUEGO
- DESARROLLADOR: **ILLUSION SOFTWORKS**
- DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
- LANZAMIENTO: **DISPONIBLE**
- JUGADORES: **1**
- WEB: **WWW.MAFIA-GAME.COM**
- PEGI: **+16**

UN ADELANTO
Te verás envuelto en una espiral de violencia y corrupción, una especie de *GTA* pero en los años 30.

LOS CREADORES de *Mafia* tuvieron algo muy claro desde el principio: conseguir imprimir al juego ese toque de gran producción cinematográfica introduciendo al jugador en una verdadera película interactiva, potenciando la ambientación y creando un guión interesante hasta el final. La introducción, orquestada con maestría, tanto musical como cinematográficamente hablando, ya logra atrapar la atención del jugador y presenta unos protagonistas con carisma que poco a poco conseguirán que el jugador se identifique con su personaje. En ella contemplaremos al protagonista de nuestra historia, Tommy Angelo, relatando a un incrédulo policía cómo llego a entrar en la «familia» desde su modesto empleo de taxista. Es ahí donde nosotros tomaremos el control para dirigir el difícil camino de Tomy entre los mafiosos.

La jugabilidad de *Mafia* resultará familiar para aquellos jugadores aficionados a la serie *GTA* ya que se pueden encontrar algunos puntos en común; sin embargo, al mismo tiempo, ambos juegos son completamente diferentes. Uno de los puntos en común es la posibilidad de robar todo tipo de vehículos durante el juego, arrojando fuera a los conductores de forma expeditiva. Obviamente, tendremos que limitarnos a los modelos disponibles en 1930, aunque para poder usarlos todos tendremos que hablar primero con Ralph, un simpático mecánico del que aprenderemos la forma más rápida de «levantar» un vehículo sin llamar la atención. La ciudad y el tener que desplazarnos por sus calles y barrios para realizar las misiones es otro de los puntos en común, pero, como veremos más adelante, perderse no resulta tan interesante. De barrio en barrio y de problema en problema, iremos subiendo en el escalafón de poder dentro de la familia, para lo cual tendremos que realizar una serie de «trabajitos» no demasiado legales. La dificultad está muy bien ajustada, pero siempre encontraremos alguna que otra más peliaguda, como la carrera compitiendo con los coches de la época o alguna huida a la desesperada; lamentablemente, los problemas aumentan en esta versión para Xbox ya que incorpora unos inconvenientes que no existían en la versión PC. Al enfocarse *Mafia* como un juego en el que el guión y la historia tienen gran parte de su atractivo, no vamos a encontrar muchos alicientes más allá de la trama principal. Podemos explorar la ciudad, dedicarnos a robar coches o atropellar



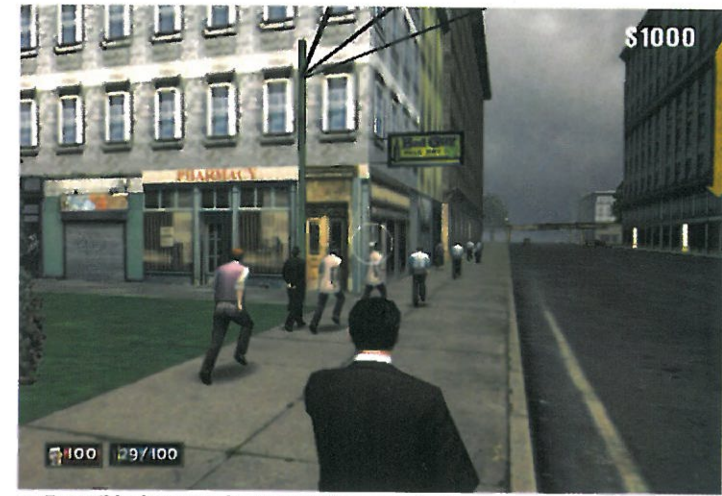
↑ Es posible destrozar los coches, disparar a los neumáticos y a los cristales.



↑ No esperes el manejo de *GTA* en un coche de 1930.



↑ ¡Que se quema el cochecito! Venga, haz algo...



↑ Es posible disparar a los transeúntes, pero atente a las consecuencias.

JUGAR SIN ARMAS >> No todo es proteger o asesinar en *Mafia*.

Mafia ofrece un modo inédito como es el de las carreras, en el que Tommy podrá participar alrededor de la ciudad por dinero y prestigio dentro de la familia.

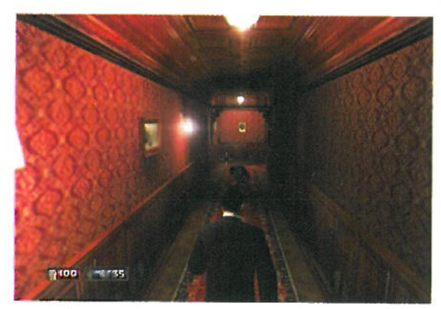


>> Aquí sólo gana el más atrevido, olvídate de las reglas porque no las hay.

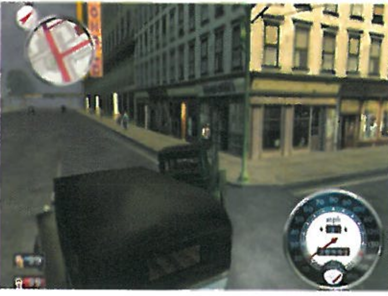
>> El indicador de daño servirá de ayuda para saber si nos estamos pasando.

>> Desde el modo principal, desbloquearemos multitud de coches y nuevos circuitos.

El poco esfuerzo queda bien patente desde los inicios del juego



↑ La decoración de 1930 está bien reflejada.



↑ La velocidad máxima son 60 millas por hora.

>> inocentes ciudadanos. La novedad en las versiones de consola la encontraremos en el modo carrera, con diversos trazados especialmente preparados por la ciudad, un extra interesante, pero al igual que el resto del juego, queda un tanto diluido por los problemas que arrastra esta conversión.

Tras una buena historia, misiones variadas con acción a raudales, ¿Qué puede estropearnos la fiesta? Ni más ni menos que una conversión bastante pobre con múltiples y evidentes problemas gráficos y jugables. El poco esfuerzo demostrado en realizar la conversión queda patente desde los inicios del juego, las secuencias de introducción y los demás vídeos no interactivos disfrutan de un excelente modelado; pero, al contrario que en PC, en Xbox la calidad decae notablemente cuando pasamos al juego en sí. Dichos problemas son más evidentes al conducir por la ciudad, donde la tasa de fotogramas se vuelve totalmente inestable, con notables caídas y ralentizaciones. La poca sensación de velocidad es evidente y como guinda podremos observar como el *popping* hace estragos por toda la ciudad. La iluminación era otro de los puntos fuertes de *Mafia*, pero en Xbox ha quedado reducida a la mínima expresión.

Lo que resulta más decepcionante es tener que unir a los problemas gráficos otros problemas jugables, como la imprecisión a la hora de apuntar cuando vamos a pie o las pocas opciones de movimiento si nos rodea un grupo de enemigos. Si vuestra paciencia es grande y sois capaces de obviar un apartado técnico mediocre (destacando un excepcional doblaje, la música o los efectos de sonido) podréis sumergiros en una buena historia y apreciar los buenos detalles de *Mafia* (sí, también hay cosas buenas), como la variedad y contundencia del armamento.



VEREDICTO

XBOX



POTENCIAL
Gran calidad en las escenas no interactivas emborronadas por los bajones de fotogramas y el *popping*.

ESTILO
Una buena recreación de los años 30, excelente doblaje y una agradable banda sonora.

ADICCIÓN
Correr y disparar es divertido, sobre todo imaginando que persigues a los programadores.

LONGEVIDAD
Buena duración del modo principal, los extras como el modo carrera no «llenan» demasiado.

LO MEJOR
+ GUIÓN Y AMBIENTE DE CINE
+ DOBLAJE
+ VEHÍCULOS DE ÉPOCA

LO PEOR
- MOTOR GRÁFICO
- POPPING
- CONVERSIÓN DEL ORIGINAL

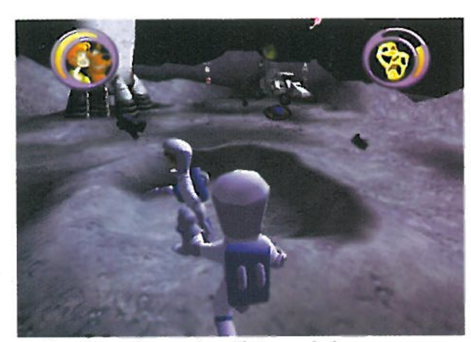
RESUMEN
Un juego de la calidad de *Mafia* en PC se merecía algo mejor, y viendo la versión de *GTA* para Xbox, aún resulta más molesto.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

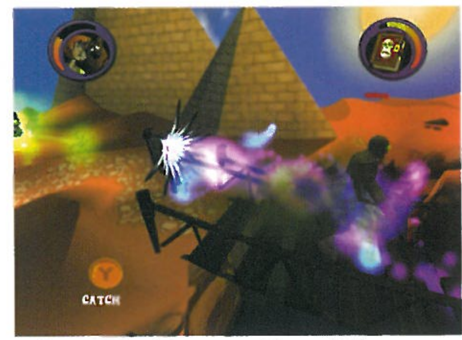
6,8 // 10



Los puzzles, chistes y escenarios hacen de este *Mistery Mayhem* una auténtica experiencia Scooby Doo.



Scooby en busca de galletas en la luna.



Las momias tienen un problema gástrico.



Y otra vez Scooby buscando más galletas.

No sigue la desafortunada estela de la película

SCOOBY DOO! MYSTERY MAYHEM

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **ARTIFICAL MIND & MOVEMENT**
EDITOR: **THQ**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE**
JUGADORES: **1**
WEB: **WWW.THQ.COM/GAMES**
PEGI: **+3**

TODO EL juego es un calco exacto de los dibujos animados que los más mayorcitos veíamos de pequeños. Está el Musculitos, La Guapa, La Fea (pero maja, ¿eh?), y... por supuesto, Shaggy y Scooby. La trama podría haberse sacado perfectamente de cualquiera de los cientos de capítulos de la serie, con sus fantasmitas y demás monstruos de pega. La misma forma de presentar a los personajes, los mismos coloridos escenarios y los mismos chistes inocuos acompañados de esas molestas risas enlatadas. Todo es igual que la serie y por eso nada sorprende al principio; sin embargo, a medida que el juego avanza encontraremos situaciones la mar de divertidas y que hacen variar sensiblemente la balanza a su favor.

El sistema de juego es de lo más sencillo. No olvidemos que es un juego orientado a los más pequeños de la casa. La exploración ocupa el 95 % de la aventura y nos obliga a llevar a Shaggy o Scooby -el resto no son controlables- de aquí para allá, buscando pistas, solucionando puzzles y recolectando ingredientes para sus sándwiches. Podemos intercambiar los personajes en cualquier momento, aunque es un recurso más visual que útil. Ambos personajes hacen lo mismo con la diferencia que Scooby puede meterse por pequeños agujeros, así que es mejor llevar siempre al chucho. Los elementos del escenario con los que se puede interaccionar, como palancas u objetos movibles, nos los señalará claramente la interfaz; o sea que al final, el juego es un pasear constante por todos los escenarios del juego mientras pulsamos A cuando nos lo indique. Los puzzles son muy acertados en todo momento y nos obligan a prestar atención a las señales repartidas por todo el juego y a veces a pensar un poquito. Incluso lucharemos de vez en cuando con los fantasmas. Con la ayuda de un libro mágico los atraparemos al más puro estilo Cazafantasmas.

Si has leído hasta aquí pensarás que este *Scooby Doo* es un juego claramente orientado para niños. Y así es. Pero créenos cuando decimos que lo que en un principio puede parecer aburrido para el jugador más adulto, se convierte en una agradable y divertida sorpresa al poco tiempo de jugar. Es a partir del tercer nivel cuando la imaginación de los desarrolladores se nos muestra en su plenitud. Todo el juego está inspirado en la serie y hay situaciones tan divertidas como aquella en la que Shaggy y Scooby persiguen al malo a través de un pasillo lleno de puertas, y por las que se cruzan un montón de personajes de un lado al otro; o ver a Scooby sujetando a Shaggy mientras corre asustado al acabarse la barra de energía. Incluso el ángulo de la cámara nos engaña en muchas ocasiones haciéndonos creer que realmente estamos viendo un episodio animado.

INFORMACIÓN ADICIONAL

ART ATTACK
Hay muchas galerías de imágenes a desbloquear en el juego. Para ello tendrás que recoger las cinco pistas y los sándwiches de todos los episodios del juego.

XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Gráficos igual de simples y coloristas que en la serie. No son de última generación pero acompañan muy bien.

ESTILO
A veces hemos dudado si estábamos jugando o viendo un episodio de la serie. «¡Groovy!», como diría Scooby.

ADICCIÓN
A los niños les enganchará desde el principio. Los más mayores deberán darle una oportunidad.

LONGEVIDAD
Bastante largo: varios mini-juegos y unos cuantos extras a desbloquear.

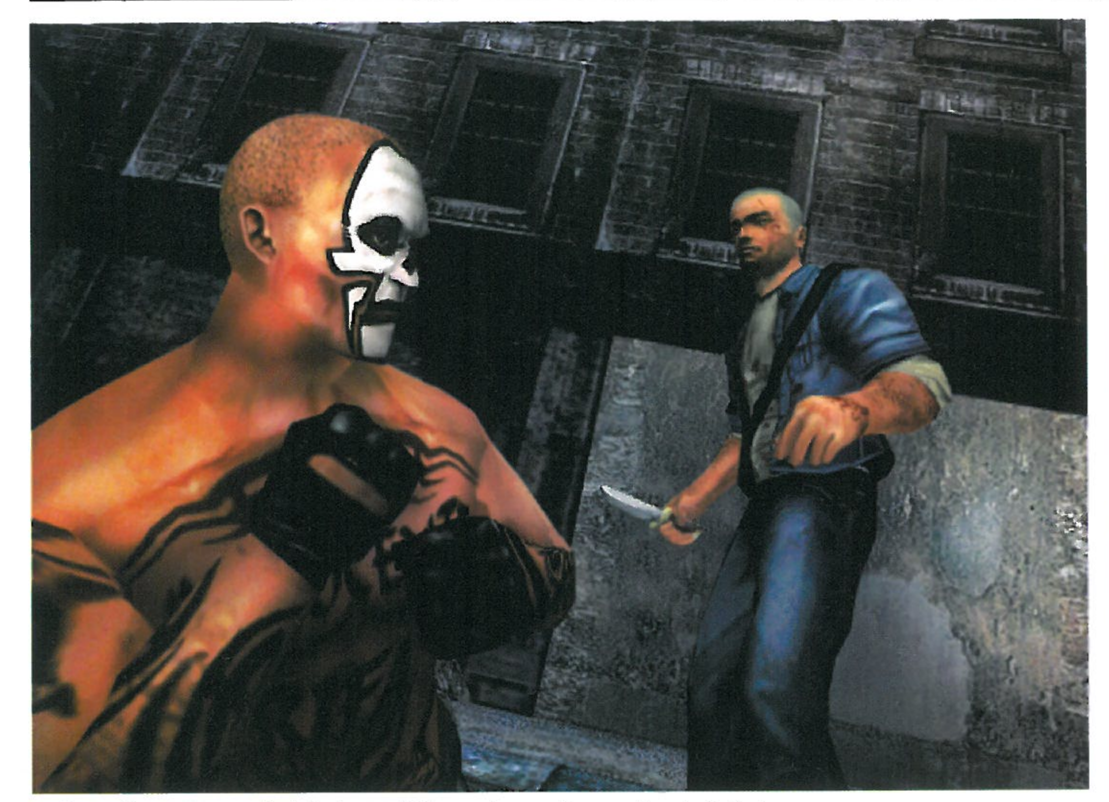
LO MEJOR
+ IGUAL QUE LA SERIE
+ DIVERTIDO
+ SONIDO Y MÚSICA
+ ORIENTADO A NIÑOS

LO PEOR
- ¡EN INGLÉS!
- JUGABILIDAD SIMPLE
- EN OCASIONES LA CÁMARA

RESUMEN
Orientado principalmente a niños, también agradará a los padres. Solteros mayores de 20 años abstenerse.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

7,1//10



↑ Carcer City es el escenario de la desagradable aventura por la supervivencia de Cash.

↑ El radar es muy útil en *Manhunt*.



↑ Los malos no están muy integrados.

La violencia como espectáculo

MANHUNT

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **ROCKSTAR NORTH**
DISTRIBUIDOR: **TAKE 2**
LANZAMIENTO: **DISPONIBLE**
JUGADORES: **1**
WEB: **WWW.ROCKSTARGAMES.COM/MANHUNT**
PEGI: **+18**


UN ADELANTO

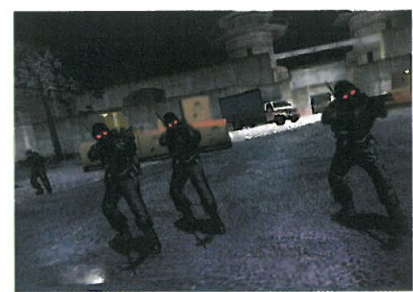
Sigilo y violencia gratuita. Un juego destinado a levantar ampollas.

ÉSTA CLARO que a Rockstar le gusta la controversia. Tras las sucesivas polvaredas que han levantado durante los últimos años las entregas de la serie *Grand Theft Auto*, ahora le toca el turno a la nueva creación de uno de los estudios de desarrollo más reconocidos del negocio. *GTA* era un juego violento, desde luego, pero presentaba una violencia irreal que resultaba difícil que nadie se tomará realmente en serio; al menos, entre el público consumidor de videojuegos. Vamos, era algo así como escandalizarse por la violencia que Bud Spencer y Terence Hill aplicaban a sus contrincantes en las populares comedias de acción que protagonizaron en los setenta y ochenta. Pero esto es otra cosa. Aquí la violencia, más que una herramienta narrativa o de juego, es un fin en sí mismo. Es explicita, muy explícita. Y eso puede ser algo más difícil de asimilar por una gran mayoría.

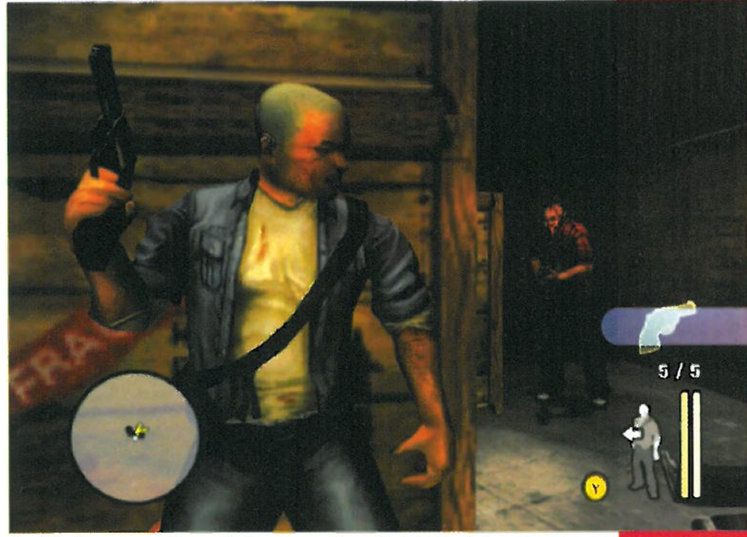
Como bien dice el título, la cosa va de una caza del hombre. *Manhunt* cuenta la historia de James Earl Cash, un condenado a muerte que zafa al destino en el último momento -no precisamente por su voluntad- gracias a un tal Starkweather, un individuo al que oímos, pero no vemos, y que es aficionado a las películas snuff -grabaciones que recogen asesinatos reales- que ha escogido a Cash como protagonista de su nueva producción.

El reo se encuentra ahora en la ciudad fantasma de Carcer City. Todas las calles están repletas de cámaras que van a seguir el devenir del protagonista desde ese momento. Cash debe ir eliminado a todos los pandilleros y pirados varios que Starkweather ha pagado para que le encuentren y le maten. Pero él no busca simplemente su muerte. Lo que quiere es espectáculo. Que Cash vaya superando obstáculos de la forma más expeditiva. Si consigue superar todas las áreas de la ciudad, será libre.

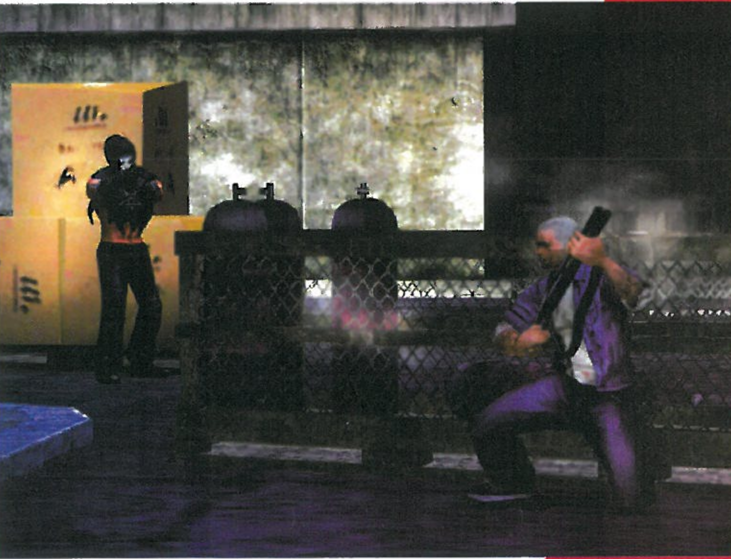
Bajo este planteamiento, *Manhunt* se desarrolla como un juego de sigilo en tercera persona. La desventaja del jugador frente a los enemigos es suficiente como para que el combate cara a cara sólo sea una opción cuando no queda ninguna otra. Y, aún así, siempre es mejor salir corriendo y buscar la oportunidad de »



↑ También hay fuerzas paramilitares.



↑ Mantenerse oculto en todo momento es fundamental.



↑ Si esperas lo suficiente, el enemigo vuelve a sus tareas.

INFORMACIÓN ADICIONAL

CUESTIÓN DE CONTROL
Manhunt es un producto multiplataforma que ya vio la luz hace unos meses y que ahora llega en su versión para PC y Xbox. Ambas muy similares, pero con una diferencia sustancial en el sistema de control. En la versión que nos ocupa, no es posible girar la cámara alrededor del protagonista. La palanca derecha tan sólo sirve para pasar a una visión en primera persona, no demasiado útil.

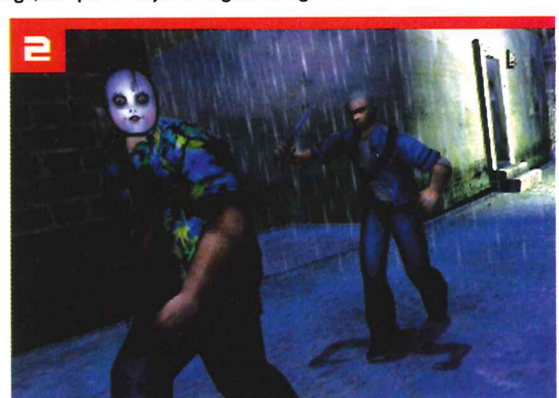
OIDO
Al igual que el protagonista escucha las indicaciones de Starkweather a través de un audífono, el jugador puede hacer lo propio mediante el Xbox Communicator. Mientras los comentarios del villano llegan a través del auricular, el sonido general del juego sale a través del televisor. Un original y efectivo recurso.

¿VIOLENCIA GRATUITA? ¡Exacto!

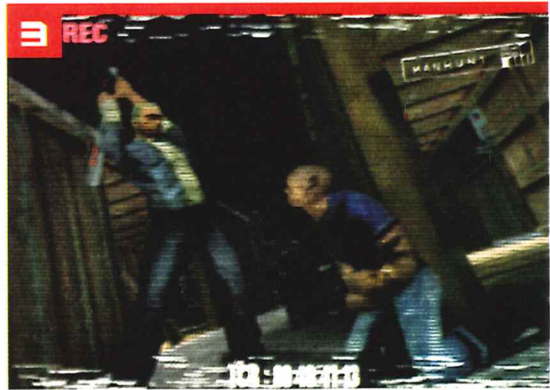
Cada área de Carcer City está poblada por miembros de diferentes bandas, cada uno de ellos con una actitud peor que la del anterior. La aproximación directa no sirve de mucho en este juego, así que lo mejor es seguir las siguientes instrucciones...



Una vez localizada la víctima hay que acercarse a ella. No vale correr, pero caminando no te oirá.



A cierta distancia, Cash alza el puño indicando que el objetivo está en su rango de ataque.

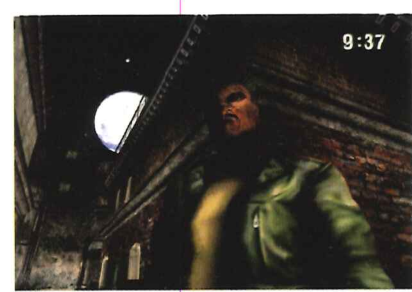


Libera el botón de ataque y contempla las escenas más violentas jamás realizadas para un videojuego.



Si te descubren, lo mejor es salir por pies y esperar a una mejor ocasión. Es hora de empezar a correr.

Hace gala de otros atractivos que el ensañamiento del protagonista



Algunas misiones se desarrollan contrarreloj.


Las armas de fuego tardan en aparecer.

atacar por sorpresa. Según los segundos que el jugador retrase la ejecución del pandillero de turno, ésta será más o menos violenta. Y ahí está la presunta gracia del juego. Las ejecuciones se muestran a través de los planos que recogen las cámaras de seguridad que pueblan Carcer City. Unos segundos de espera es la diferencia que marca el asistir a un simple golpe en la cabeza o a una decapitación en toda regla. Y, entre medias, a una amplia serie de variantes. Desde luego, si alguien acusa a *Manhunt* de hacer uso de la violencia gratuita, no se le puede decir que esté faltando a la verdad.

Afortunadamente, *Manhunt* hace gala de otros atractivos mayores que el ensañamiento del protagonista. El juego está cargado de una atmósfera opresiva, sórdida y, desde luego, agobiante. Los trucos visuales que confieren un aire de grabación *amateur* a todo el apartado visual de *Manhunt*, como si el jugador también siguiera la acción a través de las cámaras de Starkweather, resultan originales y efectivos. La magnifica caracterización de todos los personajes del juego -pandilleros de todo pelaje y el propio Starkweather- consiguen hacer más temible la amenaza y sin duda convierte al villano -interpretado por Brian Cox- en uno de los mejores de la temporada. La mecánica de sigilo y los ataques traicioneros funciona con eficacia, aunque se acerca peligrosamente a la repetición en más de una y dos ocasiones...

Manhunt es un título que busca desasosegar al jugador y lo consigue sin problemas. Otra cosa es discernir hasta qué punto eso es un entretenimiento o un ejemplo, no de lo *malos* que resultan los videojuegos, pero sí de la falta de humanidad que cada vez impregna más a los medios y al entretenimiento. Una cuestión que queda para cada uno. Pero no digas que no te avisamos.




↑ El joven caballero actualiza su armadura conforme avanza.


↑ El arco se dispara desde una perspectiva en primera persona.


↑ Hasta el mismísimo infierno.

Starbreeze practica el medioevo

KNIGHTS OF THE TEMPLE: INFERNAL CRUSADE

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **CAULDRON**
DISTRIBUIDOR: **TDK**
LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE**
JUGADORES: **1**
WEB: **WWW.TDK-MEDIACTIVE.COM**
PEGI: **+16**

TDK continúa asentándose como editora de videojuegos con dos nuevos lanzamientos este mes. Curiosamente, este *Knights of the Temple* parte de un planteamiento similar a *Conan* -su otro lanzamiento- para ofrecer un resultado final más convincente. Ambos son juegos de combates a espada y armas similares, pero el de los templarios consigue evitar algunos de los problemas que aquejan al personaje del bárbaro cimerio.

El desarrollador sueco Starbreeze consiguió un pequeño éxito comercial el año pasado con *Enclave* y tiene en cartera el sorprendente y prometedor *Chronicles of Riddick* (ver reportaje en este mismo número), basado en el próximo blockbuster del actor Vin Diesel. Desafortunadamente, *Knights of the Temple* tiene más que ver con el primero que con el último. El juego cuenta la historia de Paul, un joven caballero templario que intenta rescatar a una joven dama secuestrada por un obispo que, como pronto descubrimos, lleva muchos años muerto. Un punto de partida relativamente convencional pero expuesto con sencillez e interés y que justifica el largo viaje hacia Tierra Santa que guía la trama.

Pero al igual que sucede con *Conan*, lo que importa en *Knights of the Temple* son los sangrientos combates. Paul dispone de 17 tipos de ataque -mediante cuatro tipos de arma: espada, arco, maza y hacha-, incluyendo un puñado de poderes mágicos que le permiten regenerar su salud o invocar relámpagos divinos, entre otros. Sin ofrecer la misma variedad que el bárbaro cimerio, el combate termina por ser más satisfactorio gracias su explicitud y a que el protagonista se deja controlar con más efectividad. Hay un número generoso de puntos de guardado que evita frustraciones innecesarias al jugador. Y el acabado gráfico del juego recuerda al notable -en este aspecto- *Enclave*, gracias sobre todo a la convincente iluminación.

El sistema de cámaras, en cambio, es más discutible. *Knights of the Temple* es un juego en tercera persona que sigue al protagonista a través de una serie de cámaras en puntos prefijados en el escenario. Muy al estilo de las aventuras gráficas 3D, pero con cierto margen de maniobra. La palanca derecha permite rotarla unos grados y el juego se preocupa de acercar o alejar la imagen según el momento. Puede resultar engorroso en algunos momentos, pero en otros consigue trasmitir un *feeling* cinematográfico nada habitual hasta el momento.

La campaña del juego consta de 25 niveles. El logo *Xbox Live* de la caja se *justifica* con la posibilidad de registrar *on line* los resultados obtenidos en el modo Supervivencia. Una opción ya incluida en el disco al sacarlo de la caja, pero que requiere conectarse al servicio de juego *on line* para desbloquearla. Es un modo que consiste en enfrentamientos con sucesivas oleadas de enemigos que irán apareciendo en pantalla hasta que el jugador aguante. *Off line*, claro.

INFORMACIÓN ADICIONAL

STARBREEZE
No conviene tomar este juego como ejemplo de lo que puede ofrecer el desarrollador sueco Starbreeze. *Chronicles of Riddick*, posee un aspecto gráfico capaz de competir con *Doom 3* y una jugabilidad mucho más variada.


↑ Paul hace uso de sus poderes divinos para seguir adelante en su aventura.

XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Los escenarios destacan por la iluminación y unas correctas animaciones completan el conjunto.

ESTILO
La recreación de la Edad media es correcta y mejora cuando la historia se desplaza hacia el oriente.

ADICCIÓN
De lo que se trata, lo hace bien. Pero no le pidas más.

LONGEVIDAD
La campaña no ofrece alicientes como para una segunda revisión. Y el modo Supervivencia no deja de ser una curiosidad.

LO MEJOR
+ COMBATE
+ CÁMARA
+ ILUMINACIÓN

LO PEOR
- JUGABILIDAD REDUCIDA
- ESCENARIOS VACÍOS
- XBOX LIVE

RESUMEN
Una sencilla aventura medieval centrada en la acción que se va desarrollando. Tan ligero que pronto lo olvidarás.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA





NOKIA SIEMENS SAMSUNG ERICSSON MOTOROLA SONYERICSSON ALCATEL PHILIPS SAGEM PANASONIC SHARP
Q MOVIL
MIFONDO Crea tu propio fondo!!
Envía: MIFONDO525, la referencia del fondo y el texto que quieras al 7667. Ejemplo: MIFONDO525 1006 ALBERTO
Necesitas tener configurado tu móvil para WAP. Compatible con los mismos modelos de móviles que los fondos (*)
FONDOS
Realiza tu pedido fácilmente por SMS (mensaje): Envía FONDO525 y la referencia al 7667. Ejemplo: FONDO525 1055
Compatible con: NOKIA - ALCATEL - ERICSSON - SAMSUNG - SONYERICSSON - SIEMENS - MOTOROLA - PANASONIC - SAGEM - SHARP, consulte modelos(*)
Necesitas tener configurado tu móvil para WAP
IMAGENES
Realiza tu pedido fácilmente por SMS (mensaje): Envía IMAGEN525 y la referencia al 7667. Ejemplo: IMAGEN525 5097
Compatible con: NOKIA - ALCATEL - ERICSSON - SAMSUNG - SONYERICSSON - SIEMENS, consulte modelos(**)
MILOGO
Envía: MILOGO525, el texto que quieras, la referencia del tipo de letra y del icono (si quieres) al 7667
Ejemplo: MILOGO525 Miguel 104 311
Compatible con: NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS - ERICSSON, consulte modelos(**)
MIPOSTAL
Envía: MIPOSTAL525, la referencia de la plantilla y el texto que quieras al 7667
Ejemplo: MIPOSTAL525 1018 CAROLINA
Compatible con: NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS - ERICSSON, consulte modelos(**)
JUEGOS JAVA SOLO 3 MENSAJES
Debes tener configurado tu móvil para WAP. Compatible con: NOKIA 3100, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i
Título: ARDE VENUS Género: ARCADE Destruye la malvada raza Venusiana!!! Un impresionante arcade con el sabor de los clásicos.
Envía JUEGO525 1003 al 7667
Título: ORIENT OPERATION Género: ACCIÓN Un agente secreto en operaciones comando, a través de 18 niveles por Oriente Medio.
Envía JUEGO525 1002 al 7667
Título: IK-03 Género: ARCADE Guerra total a bordo de un helicóptero de combate. Física avanzada y explosiones, acción sin límites.
Envía JUEGO525 1001 al 7667
Título: EL BUSCÓN Género: PLATAFORMAS Salta, escala y dispara a través de 40 niveles para conseguir el tesoro del Rey.
Envía JUEGO525 1000 al 7667
TONOS
Monofónico Polifónico
1 The Legend of Zelda VIDEOJUEGO Referencia: 7095
2 Super Mario Bros. VIDEOJUEGO Referencia: 5530
3 Zanarkand DANCE/TECHNO Referencia: 6512
4 Bola de Dragon SERIE TELEVISION Referencia: 6503
5 La Costa del Silencio ROCK NACIONAL Referencia: 7353
6 Flying Free DANCE/TECHNO Referencia: 6214
7 South Park SERIE TELEVISION Referencia: 5566
8 Need for Speed (Underground) VIDEOJUEGO Referencia: 7466
9 El Ultimo Mohicano (Principio) BSO CINE Referencia: 5956
VIDEOJUEGOS
Crash Bandicoot 6407
Mortal Kombat 7321
CINE/TELEVISIÓN
Vida Nueva (Despido) - ANUNCIO COLA 7439
2 Fast 2 Furious (Act A Fool) - CINE 7120
El Exorcista (Tubular Bells) - CINE 5574
Shin Chan (estribillo) - TV 6536
Yo El Vaquilla - CINE 7267
S.W.A.T. (Los Hombres De Harrelson) - TV 7347
La Muerte Tenía Un Precio - CINE 6264
Uno Más Uno Son Siete (Los Serrano) - TV 7209
Misión Imposible - CINE 5002
El Último Mohicano (final) - CINE 7378
The Fast And The Furious (Furious) - CINE 7539
Nos Vamos A La Cama (Los Lunnis) - TV 7501
POP/ROCK/RAP
Buleria 7498
Molinos De Viento - ROCK 6302
Down - RAP 7276
La Madre De José - POP 6838
Bring Me To Life - ROCK 6637
Chachi Piruli (Eurojunior) - POP 7381
En Tu Cruz Me Clavaste - OT1/POP 7386
Shut Up - POP 7469
Son De Amores - POP 7093
Y En Tu Ventana - POP 7467
Tengo - POP 7379
Papi Chulo - POP 7140
Fuente De Energía - POP 7540
Pienso En Aquella Tarde - POP 7519
Para Llenarme De Ti (Eurovisión 2004) - OT3/POP 7571
La Rosa De Los Vientos - ROCK 7508
La Chica De La Habitación De Al Lado - POP 7500
DANCE/TECHNO
Scorpia 6541
Infected 5865
Radical 6205
Groove 2.0 6174
Look At Me Now 6558
Lethal Industry 6306
All The People In The World 7431
Himno De Masía 6370
Dos Gardenias 7402
When I Sleep (X-Que vol. 8) 7399
Heart Of Gold 7576
Sweet Revenge 7536
HIMNOS
Himno Nacional De España 5007
Quinto Levanta Tira De La Manta 7210
La Internacional Comunista 6700
El Novio De La Muerte (estrofa) 6666
Eusko Gudariak 7485
Canción Del Legionario 6829
Real Madrid 5063
OTROS
Torito Guapo - RUMBA 6075
Dame Veneno - RUMBA 7484
Ratones Colorados - RUMBA 6583
Ni Más Ni Menos - RUMBA 6650
Sevillanas De Triana 7412
Se Me Enamora El Alma 7511
Realiza tu pedido fácilmente por SMS (mensaje):
MONOFONICOS: Envía TONO525 y la referencia al 7667
Ejemplo: TONO525 7466
POLIFONICOS: Envía POLI525 y la referencia al 7667
Ejemplo: POLI525 7466
ATENCIÓN: Antes de realizar tu pedido comprueba que tu móvil soporta el servicio (**), (***)
(*) Fondos y Mifondo válidos para: MOTOROLA (C350 y T720i), NOKIA (7650, 3510i, 5100, 6800, 3300, 6650, 3650, 7210, 7250i, 6610, 7250, 6220, N-Gage, 6100 y 6600), PANASONIC GD87, SAGEM (MYX6 y MYX5m), SAMSUNG (S300 y V200), SHARP GX10, SIEMENS (S55 y M55), SONYERICSSON (T300, T610 y P800).
(**) NOKIA: Los modelos que soportan logos, imágenes y tonos. TONOS, LOGOS e IMAGENES: ALCATEL (OT511, OT512, OT525 y OT715), ERICSSON (T39, T65 y T66), SAMSUNG (N500, N600, N620, R210S, S300, T100, T108, T400 y V100 (logos solo como imágenes de mensaje)), SONYERICSSON (T68, T200, T300 y T600) y SIEMENS (A50, C45, S45, S55, C55, ME45, M50). Solo TONOS y LOGOS: ERICSSON (R520, T20e, T29s). Solo TONOS: MOTOROLA (V50, V100, Timeport 250 y 260, C330, Talkabout 191, 192, 193 y T720), SAGEM (todos los modelos), PHILIPS (casi todos los modelos) y SAMSUNG (S300, V200, N100 y N300).
(***) Tonos polifónicos válidos para: NOKIA (6100, 7250i, 3510i, 7210, 3650, 3300, 6800, 5100, 6650, 6610 y 7650), MOTOROLA (V525, T720i y C350), PANASONIC (GD 87), SAGEM (MYX5m y MYX6), SAMSUNG (S300 y V200), SIEMENS (A55, C55, M55 y S55) y SONYERICSSON (P800 y T610). Debes tener tu móvil configurado para WAP.
Con el encargo el usuario autoriza a Teamovil S.L. a enviarle publicidad. Para cancelación: info@teamovil.es o teléfono de atención al cliente 902 88 77 38. Powered by Teamovil S.L. Apdo. Correos 276. 03590 Altea.
Coste SMS 0,90 Euros + IVA (2 mensajes necesarios para descargar Logos, Imagenes, Polifónicos, Fondos y Tonos)(3 mensajes necesarios para descargar Juegos Java)
Copyright de imagenes (ult. 4 cifras de la ref.): 1055, 1078, 1077, 1054, 1087, 1057, 1075, 1076, 1086, 1085, 1080, 1083, 1088, 1002, 1084, 1188, 1081, 1079, 1008, 1056: © Teamovil, S.L.; 1111: © CHARLIE - Mobibase; 1159, 1155: © Kay - Teamovil, S.L.; 1164, 1157, 1151, 1120, 1117, 1158, 1105, 1146, 1108, 1107, 1101, 1125, 1147, 1104, 1121, 1115, 1114, 1122, 1106: © Stock Image - Mobibase; 1058, 1060, 1063, 1181: © Seridec; 1161: © Rici - Teamovil, S.L.; 1123: © SIPA PRESS - Mobibase; 1152, 1154, 1133, 1134: © BOXYBOX - Mobibase; 1047: © Glamourgirls; 1110, 1127: © Christian Martin - JTP - Mobibase; 1112: © Magda Vasters - Mobibase; 1119: © Alain ERNOULT - Mobibase; 1140: © Marc Robin - JTP - Mobibase; 1183: © Jean Yves Leclercq - Mobibase;
Relación Ref./autores De Las Canciones: 5530: Silvestri Alan; 6512: Uematsu Nobuo; 6503: Salesses, Azoulay; 7353: Hernandez J., Prieto C., Marin C., Gomez F., Martinez J., Cisneros S., Ponce F., Martinez S.; 6214: Escudero Gonzalez; 7379: Manuel Ruiz Queco; 5566: South Park R. Parker; 5956: Trevor Jones; 7120: Bridges Christopher Brian, Mc Masters Keith; 5574: Mike Oldfield; 6536: Kosugi Yasuo, Sonobe Kazunori; 7267: Jimenez Muñoz Juan Antonio, Jimenez Borja Julio; 7347: Parker (us 2) John; 6264: Morricone; 7209: Erentxun Acosta Mikel, Pina Calafi Alex, Corman Seco Jesus Maria; 5002: Lalo Schifrin, Markowitz; 7378: Jones Trevor Alfred Charles; 6302: Hernandez Jesus, Prieto Carlos, Martinez Jose Mario - Garcia Salvador - Marin Juan Carlos - Gomez De La Serna F. Javier; 6838: Otero Martin David, Ruiz Casares Jose Maria, Velazquez Insua Alejandro, Martin Garcia Daniel; 6637: Hodges David, Lee Amy, Moody Ben; 7381: Dominguez Diego, Abad Alejandro; 7386: Nicolas Fernandez Bruno, Ponferrada Rodriguez Francisco Javier, Luque Guillermo William Enrique; 7093: Gonzalez Gomez Simon Lucas; 7467: Gonzalez Gomez Simon Lucas; 7140: Miller A L Jr, Hopson Amber Kulima, Arnaud Delmar Drew, Lares Nina, Jeglinski Thomas Maxwell, Kluesner Scott, Vasquez Jason; 6541: Mirisola Mauro, Dierickx Dirk, Beelen Marco Ursula Louis; 5865: Bart Claessen; 6174: Perez Garcia, Ortiz Alons; 6306: Verwest Tijs M; 7402: Carrillo Diaz Isolina; 7399: Moreno Abanades Ruben, Jimenez Moreno Rebeca, Alvarez Tudela David, Pamies Sabates David; 5007: Bartolome Perez Casa; 7210: Dominio Popular; 6700: De Geyter Petrus Christianus, Pottier Eugene Edme; 6666: Costa Casals (es 1) Juan, Prado Duque Fidel; 6829: Guillem Pedemonti, Romero Martinez; 5063: Amor Fariña Mercedes, Garcia Gonzalez Marino, Villena Sanchez Antonio; 6075: Cintas Sarmiento Alejandro, Frades Fernandez Estrella, Cantero Rada Jose Luis; 7484: Salazar Salazar Enrique; 6583: Figuereo Franco Jose Luis; 6650: Torregrosa Alcaraz Jose, Jimenez Muñoz Juan Antonio; 7412: Pareja Obregon Garcia Manuel, Valle Beltran Gerardo Del, Leon Arias De Saavedra Rafael De, Lopez Quiroga Clavero Manuel; 7469: Adams J Will, Pajon George, Gomez Jaime
Licencia: SGAERMV&M/503/04/8014
QMOVIL.COM



↑ Inocente o culpable, no hay diferencia alguna en la prisión de Abbot. Horace fue un chico muy malo en vida y es peor en la muerte.

INFORMACIÓN ADICIONAL

THE SUFFERING DE LA A A LA Z
Los mapas del juego tienen el mismo aspecto real que los de *Silent Hill*. Por desgracia, no muestran tu posición, por lo que resulta fácil perderse.

¿ODIAS LA OSCURIDAD?
Las luces no te detendrán cegándote. Como en *Gremlins*, los monstruos de *The Suffering* reaccionan muy mal ante linternas, bengalas y granadas cegadoras. Hasta es posible mover el haz de una linterna como si fuese un rayo láser.

Matar: el camino a la perdición

THE SUFFERING

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **SURREAL**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
LANZAMIENTO: **MAYO 2004**
JUGADORES: **1**
WEB: **WWW.MIDWAY.COM**
PEGI: **+18**

UN ADELANTO
Un impresionante *survival horror* que conjuga con maestría acción, gore, terror y un soberbio guión que reserva sorpresas hasta el final.

EN 1996, *Resident Evil* dio origen a un apasionante género denominado *survival horror*, una variante de juego de acción que tan sólo las sagas de Capcom y Konami, *Silent Hill*, han conseguido dominar hasta extremos insospechados. Las producciones de esta índole no buscan sólo entretener, sino que van mucho más allá y aspiran a provocar sobresaltos en el jugador, explotando los terrores infantiles y los miedos irracionales, el inexplicable miedo a la oscuridad y lo que en ella se esconde...

Al ver por primera vez *The Suffering*, la comparación inicial es inevitable. Sin embargo, horas después, los nombres de las producciones japonesas pierden significado, son un mero recuerdo en algún rincón salpicado de sangre...

Torque está condenado a muerte por el asesinato de su familia. Recién trasladado al corredor de la muerte, algo sucede en la prisión de Abbot. Las luces se apagan y comienzan a oírse gritos por todas partes. Torque escapa de su celda y descubre manchas de sangre en el suelo, el techo, las paredes... La fecha de su ejecución se ha adelantado, pero ahora puede hacer algo por retrasarla: armarse y sobrevivir.

No sabemos mucho de la historia de Torque, aunque parte de ella se nos revelará en forma de *flashbacks*, al igual que otras muchas secuencias que alimentan el horror de este *thriller* psicológico, cruel y sangriento. Escucharemos las voces de su cabeza, veremos las imágenes retorcidas de su mente, todo ello mostrado con gran destreza en los momentos oportunos. La esposa de Torque pedirá clemencia una y otra vez a su marido en nombre de potenciales víctimas inocentes, como los guardias y otros presos a los que podremos o no eliminar, dotando así de bondad o maldad a nuestro protagonista.

Sus acciones son tan variadas como las de Max Payne o la super-heroína del videojuego, Lara Croft, aunque Torque dispone de un arsenal mucho más letal y cruel. Los enemigos son despojos de seres humanos torturados y alterados, criaturas que han visto sus extremidades reemplazadas por afiladas cuchillas, víctimas de excesos tan salvajes que es difícil reconocer en ellas rastro alguno de humanidad. Su sed de sangre es insaciable, casi tanto como el odio que se profesan entre ellas.

Así, aunque la primera opción es siempre atacar con lo que tengas a mano a esa cosa aterradora y deforme que te quiere saltar encima, también es posible atraerla hacia un lugar en el


↑ Torque se encuentra con su alter ego.


↑ ¡No debería haberte robado las pastillas!



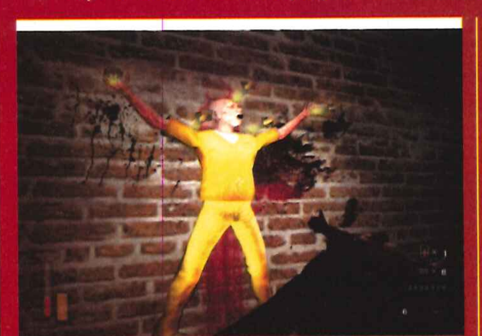
↑ Los guardias de la prisión se ven constantemente atrapados en las batallas.



↑ Los mainliners pueden salir del abismo en un instante. Atento a su gorgoteo.

ENEMIGO PÚBLICO» Si has cometido el crimen, prepárate para el castigo.

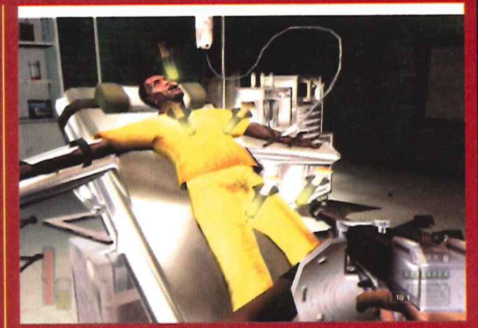
¡EH, CHAVALES, las drogas son malas! Si las tomáis iréis a prisión. Y no sólo eso, sino que podéis acabar mutilados a manos de sádicas criaturas del infierno. Aquí tenéis unos cuantos ejemplos de los duros castigos que han hecho famosa a la prisión de Abbot...



» La crucifixión no es la primera elección para la ejecución moderna, pero parece perfecta para los monstruos.



» Los brutales guardias a sueldo de Abbot acaban justao tal y como se merecen: ahorcados y partidos en dos.



» En 1977, Oklahoma adoptó la inyección letal como método de ejecución. Abbot lo llevaba haciendo años en secreto.

» que haya otra criatura con la que pueda saciar su ansia de muerte. Pero no siempre es fácil, porque se ocultan en la oscuridad, corren por paredes y techos igual que por los suelos, atraviesan cristales antibalas como si fueran de papel y son capaces de rebanar extremidades en un abrir y cerrar de ojos. Afortunadamente, las armas de Torque son igual de mortíferas.

Además, la salud mental de Torque es un importante factor en juego: cuanta más violencia se desencadene, más horrores contemple y más sangre empape sus ropas, mayor será la probabilidad de sufrir un ataque de locura. Durante el proceso puede tener visiones y oír voces, así como sufrir diversas alteraciones físicas y psíquicas hasta llegar al clímax: cuando la barra de locura está al máximo, Torque se transforma en un gigantesco monstruo capaz de arrasar con todo lo que se le ponga por delante. El juego no deja claro si esto sucede «en realidad» o es simplemente la imagen que tiene el personaje de sí mismo



↑ El pasado de Torque le persigue implacable.

cuando es presa de una ira furibunda, pero la transformación es devastadora.

La recreación de la prisión de Abbot, sus alrededores y los personajes es impactante, no tanto por la plasmación visual de los escenarios sino por la infinidad de detalles que capturan la sensación de vida y actividad, un elemento poco frecuente en juegos de esta índole. También destaca la inequívoca orientación hacia la acción que, sin perjuicio de los elementos de terror, hacen de la experiencia un todo más dinámico que el padre de los *survival*.

Como en todos ellos, la oscuridad, la iluminación dinámica en tiempo real y el sonido juegan un papel fundamental en la construcción de una atmósfera opresiva e irrespirable cargada de tensión, que aumenta de forma casi incontenible cuando el juego pone en tus manos la vida de otro preso o un guardia y tienes que protegerla con la tuya a toda costa.

Así que ya sabes: si tienes esa vena masoquista que te impulsa a ver películas de terror y jugar *survival horror* para pasarlo realmente mal, por fin tienes la oportunidad de hacerlo con algo diferente y medianamente original. *The Suffering* posee los elementos esenciales del género y los combina con maestría, sumándolos a un formato poco habitual de aventura de acción y ofreciendo, además, la oportunidad de jugarlo en primera o tercera persona, como más te guste. A excepción de los excesos de gore, es posible que no contenga nada que no hayas visto antes, pero resulta muy convincente y, desde luego, es una experiencia inolvidable.



POTENCIAL
Los efectos de luz son pobres y los humanos caricaturescos. Sin embargo, tiene detalles fascinantes.

ESTILO
Sobresaliente para el diseño de monstruos, aunque algunos son demasiado *Silent Hill*. Las voces también están por encima de la media.

ADICCIÓN
A medida que vayas descubriendo cosas sobre Abbot, te engancharás más y más.

LONGEVIDAD
Los tres niveles finales suman rejugabilidad, pero exige mucha paciencia verlos todos.



LO MEJOR
- SER EL MONSTRUOSO ALTER EGO DE TORQUE
- PODER SER MALO
- LOS MONSTRUOS PELEAN ENTRE SÍ

LO PEOR
- EXCESOS DE GORE
- EXCESOS DE TACOS
- IDEAS «PRESTADAS»

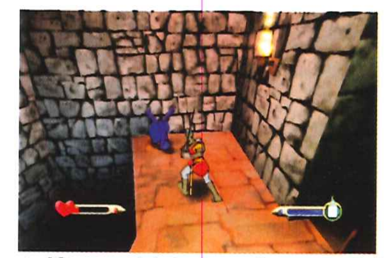
RESUMEN
Carece de originalidad, pero es muy gore e imaginativo. Una experiencia sobresaliente que gustará a los *fans* del género.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

8,9//10


¿Elefantes rosas? Desde luego, Dirk se debe haber tomado de todo durante su larga ausencia del universo jugón.


Dirk sufre el ataque de un vampiro.


¿Con esa pinta tan mona lo vas a matar?


¡Chúpate esa, bola de sebo rosácea!


En este juego te verás con la soga al cuello en alguna que otra ocasión.

El famoso juego de caballeros en dos dimensiones

DRAGON'S LAIR 3D: RETURN TO THE LAIR

INFORMACIÓN DEL JUEGO
- DESARROLLADOR: **DRAGONSTONE SOFTWARE**
- DISTRIBUIDOR: **UBISOFT**
- LANZAMIENTO: **DISPONIBLE**
- JUGADORES: **1**
- WEB: **WWW.DRAGONSLAIR3D.COM**
- PEGI: **+7**

LO MÁS probable es que todavía se te empañe la mirada cuando recuerdes la máquina arcade de *Dragon's Lair*, la cual lucía en todos los salones recreativos de los 80.

Debes meterte en el pellejo de Dirk el Audaz, un heroico Indiana Jones del medievo. Su objetivo no es otro que el de rescatar a la almibarada princesa Daphne de las garras de un gigantesco dragón llamado Singe que la ha raptado y encerrado en una tétrica torre propiedad de, agárrate, ¡un mago malvado!

Cada parte de esta enorme estructura se divide a su vez en un puzzle individual o en un desafío plataformero. Por ende, entre otras cosas tendrás que dedicarte a accionar palancas escondidas, pulsar botones con las flechas de tu ballesta, ejecutar saltos acrobáticos para encaramarte a peligrosas cornisas, correr entre diferentes puntos de control, machacar a algún que otro monstruo o colocar objetos en rincones mágicos. Los rompecabezas de suelo, en los que tienes que saltar por una serie de baldosas móviles, suponen un auténtico desafío a tu materia gris, aunque siempre te queda el recurso de echar mano de tus diversos hechizos y habilidades. Desde luego, si los creadores de Dragonstone merecen un premio, deberían dárselo por la rica variedad de su oferta.

No obstante, y a pesar de la inevitable influencia del tiempo transcurrido, el típico método de «ensayo y error» del título original no ha desaparecido del todo. Evidentemente, las secuencias de memorización de botones se han perdido en el abismo de los tiempos, pero todavía puedes sufrir un batacazo terrible contra una pared que se mueve, morir empalado por culpa de una estalactita que se desprende del techo o acabar como un pincho moruno por culpa de un armario-trampa sito en el lugar menos esperado. Sin temor a equivocarnos, podemos afirmar que *Dragon's Lair 3D* es el título en el que sufrirás las más abundantes y variadas muertes del universo jugón. Menos mal que, a pesar del incordio, en los escenarios abundan los puntos de reinicio, que te colocan a escasos metros del lugar en el que se produjo el óbito. Por ende, puede resultar incluso divertido aprender exactamente por dónde puedes o no puedes avanzar, o qué peligros debes evitar a toda costa.

En resumidas cuentas, nadie pone en tela de juicio los méritos de *Dragon's Lair 3D*, pero si hablamos de fallos, haberlos *haylos*. Los movimientos con la espada son básicos en exceso y la detección de golpes se antoja tan atroz que uno no sabe si tildarla de irrisoria, de frustrante, o de ambas cosas a la vez. Sea como fuere, lo cierto es que *Dragon's Lair 3D* ofrece un producto demasiado simple y retro que apenas sí sirve para pasar un buen rato. Apto únicamente, por tanto, para nostálgicos empedernidos o jugadores muy, pero que muy jóvenes.

INFORMACIÓN ADICIONAL

MAGIA POTAGIA
Dirk puede recoger Esencias de Dragón que le proporcionan habilidades especiales: de este modo podrá volar, resistir altas temperaturas o ver objetos que están escondidos.

XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Un juego colorista y atractivo que, sin embargo, no levanta pasiones.

ESTILO
Aporta un diseño divertido. No obstante, tanto el humor como la música tienen tanta gracia como una peli de Disney.

ADICCIÓN
La sencillez elevada a la enésima potencia. Menos mal que hay algunos puzzles que te obligan a trepanarte un ápice el cerebro.

LONGEVIDAD
Hay más de 250 desafíos que te mantendrán ocupado durante un buen rato.

LO MEJOR
+ ALGUNOS PUZZLES
+ GRÁFICOS
+ DIRK EL AUDAZ, ¡DE NUEVO!

LO PEOR
- TÉCNICA DE ENSAYO Y ERROR
-.DETECCIÓN DE COLISIONES TERRORÍFICA

RESUMEN
Tiene buena pinta, y es bastante atractivo, pero demasiado pasado de moda como para llamar tu atención.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



comparativas • reportajes • competiciones • mecánica • cicloturismo

ciclismo EN RUTA

Edición mensual · España · Nº 2 · 3

RUTAS
Los encantos de la sierra de Málaga

ALTIMETRÍAS
El Circo de Troumousse

ENTREVISTA
Joaquín Rodríguez
"Seré el líder de Saunier en la Vuelta"

Beloki
"Estoy a tiempo de disputar el Tour"

REPORTAJE
¿El nuevo reglamento de tráfico perjudica al cicloturismo?

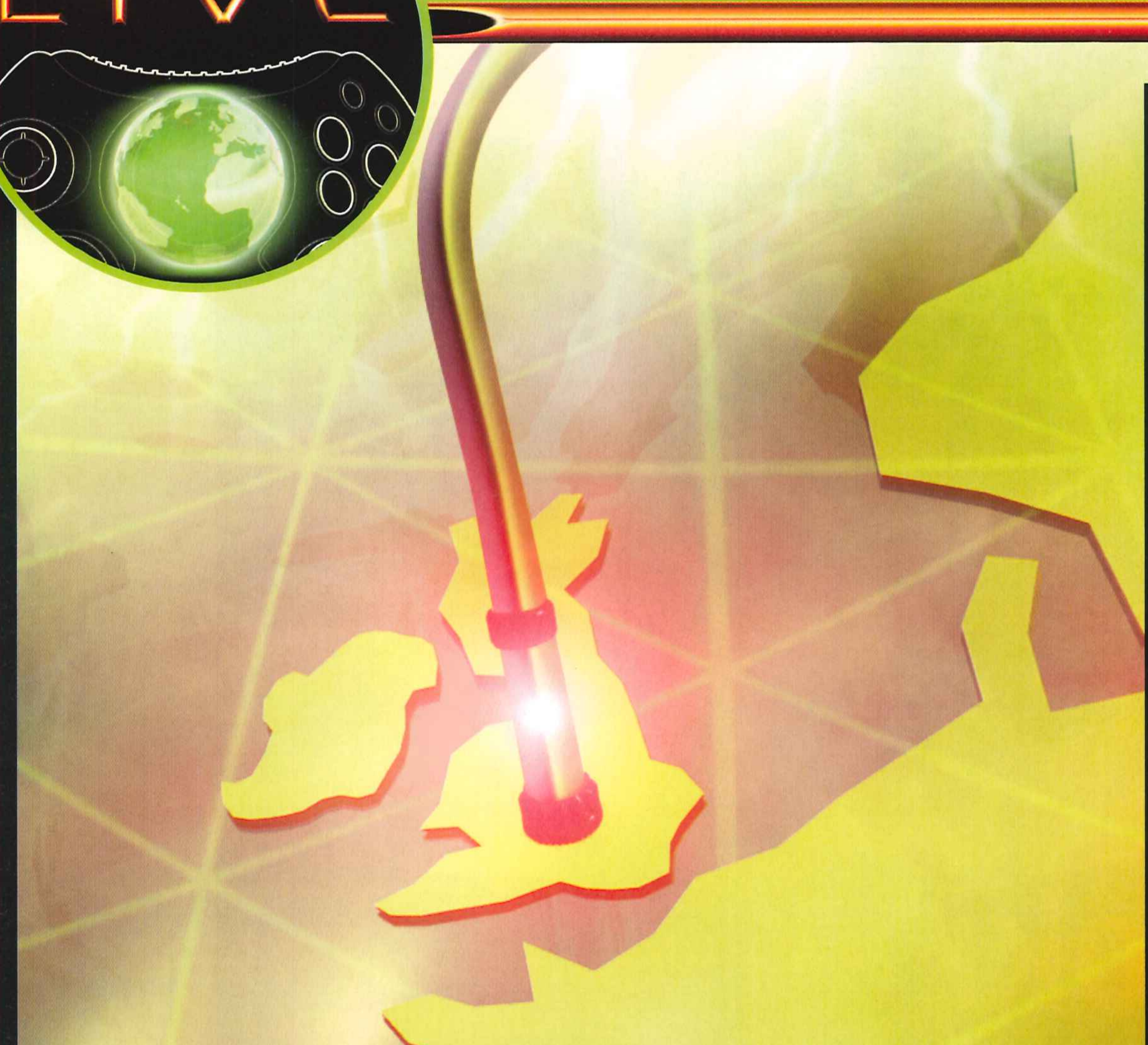
PRUEBAS
Ditec Full Carbon Monocasco
Cannondale Six13

ESPECIAL GUÍA VISUAL
productos 2004

MC
MC EDICIONES
8 414090 129077 00002

YA A LA VENTA EL Nº2



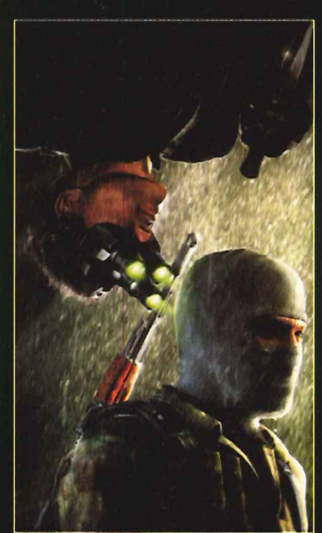


SORPRESAS E3

SIEMPRE las hay. Y aunque en el momento de escribir estas líneas aún faltan unas pocas horas para el comienzo de la popular feria de videojuegos, ya ha surgido la primera de ellas. Y de las grandes.

Ubi Soft ha anunciado la tercera entrega de la serie *Splinter Cell*, que contará con un renovado y espectacular aspecto gráfico y opciones de juego *on line* que incluyen el modo cooperativo. Y todo ello para finales de este mismo año. Desgraciadamente, el anuncio sólo especifica el lanzamiento de la versión para PC por lo que, previsiblemente, la versiones para consola -mencionadas en la nota de prensa, pero sin especificar plataforma- no llegarán hasta 2005.

Ubi Soft promete que esta nueva entrega contará con nuevos movimientos para el protagonista, un diseño de las misiones totalmente abierto y una tecnología gráfica con «los mejores efectos visuales jamás incorporados en ninguna consola», ni más ni menos. Lo que sí podemos asegurar es que las primeras imágenes -de la versión PC- muestran un salto cualitativo importante en este aspecto. *Splin-ter Cell 3* está siendo desarrollado por Ubi Montreal, responsables de la primera entrega de la serie. Veremos que otras sorpresas depara este E3.



↑ La tercera entrega de *Splinter Cell* contará con un Sam Fisher mucho más sigiloso.



Live Noticias

XBOX LIVE AMPLIA SUS FUNCIONES

Tsunami ya está aquí

EL PASADO mes de abril, Microsoft cerró durante 24 horas el servicio Xbox Live para realizar una nueva actualización. Al contrario de lo que sucedió el pasado otoño, este nuevo cambio no ha traído ninguna modificación del interfaz, lo que ha generado cierta confusión entre algunos usuarios. Antes de que hubiera ningún anuncio oficial se hablaba de ella como de la versión 3.0 del servicio. Pero Microsoft prefirió no continuar con esa nomenclatura y simplemente anunció un conjunto de mejoras bajo el nombre global de Tsunami, que son las que ya se encuentran disponibles. La mayoría son opciones que deben añadir los desarrolladores a los juegos ahora que el servicio las soporta y se agrupan en cuatro categorías:

- **Equipos:** Los jugadores tendrán la posibilidad de formar equipos de manera sencilla y anunciar sus partidos, sus estrategias y futuras competiciones en las que participarán.
- **Competiciones:** Anima a los jugadores a crear de forma sencilla sus propios torneos y les permite invitar a otros jugadores a competir en sus títulos favoritos.
- **Contenido *on line* intercambiable:** Los jugadores podrán guardar información para crear y compartir sus lemas, emblemas, contenido adicional y crear mapas actualizados, estadísticas y otros elementos de los escenarios que podrás compartir con otros usuarios.
- **Juegos limpio:** Las nuevas tecnologías de arbitraje y fiabilidad reducen la capacidad de los jugadores de hacer trampas al mismo tiempo que aumenta la fiabilidad de todas las estadísticas y penaliza las acciones como desconectarse durante el juego.

Habrá que esperar aún unos meses antes de que lleguen al mercado títulos que aprovechen estas nuevas características. Lo que sí que ya está disponible es la opción de mandar mensajes de voz junto a las solicitudes de amigo.



Live Noticia

ELECTRONIC ARTS ENTRA EN XBOX LIVE

Microsoft anuncia la incorporación de 15 títulos al catálogo del servicio on line

TRAS MESES de especulaciones y desencuentros, la compañía Electronic Arts ha llegado a un acuerdo con Microsoft por el que sus títulos contarán con soporte para Xbox Live en el futuro. La historia y ha supuesto más de una decepción para jugadores que veían como las versiones Xbox de juegos como *FIFA*, *NBA Live* o *Need for Speed* perdían su componente *on line* en la conversión al sistema de Microsoft.

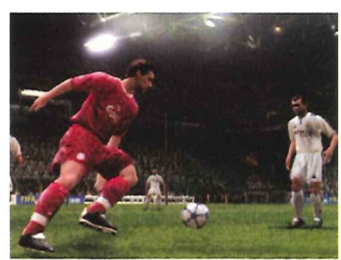
Por de pronto, Microsoft y EA anunciaron en el acuerdo en el evento pre-E3 de la compañía de Redmon. La nueva política de EA afectará a la mayoría de sus títulos importantes y serán los reputados juegos deportivos de la compañía los primeros en llegar al mercado con soporte para Xbox Live. *NCAA Football 2005* abrirá la temporada el próximo mes de julio. Le seguirán *Madden NFL 2005, FIFA 2005, NBA Live 2005, NHL 2005, NASCAR 2005: Chase for the Cup* y *Tiger Woods PGA Tour 2005*. Casi nada.

Fuera del catálogo deportivo, juegos como *Burnout 3, Time Splitters Future Perfect, Need for Speed Underground 2* y una nueva versión de *Battlefield* denominada *Modern Combat* serán jugables en Xbox Live. EA espera contar con 15 títulos Xbox Live para finales de año.

Need for Speed Underground 2.



Burnout 3.



FIFA 2005.

MICROSOFT ANUNCIA XBOX ARCADE

Juegos ocasionales para Xbox Live

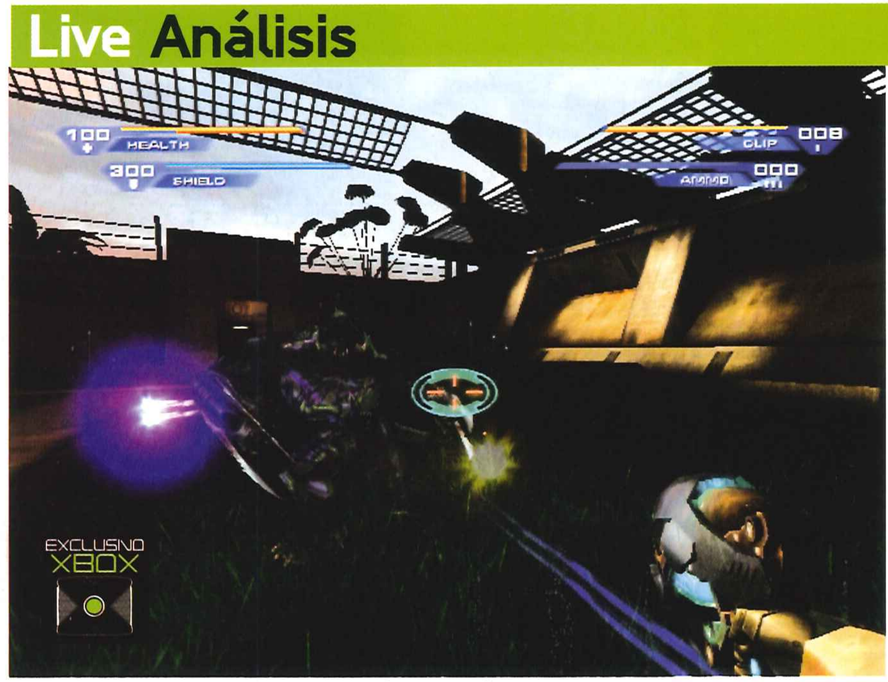
MICROSOFT ha anunciado el lanzamiento de un nuevo servicio de juego *on line* dirigido al sector más adulto entre los usuarios de Xbox Live. Xbox Live Arcade permitirá descargar en la consola y jugar a los tradicionales juegos de cartas -póquer, solitario o bridge- y rompecabezas junto a arcades también de toda la vida como *Galaxy* o *Dig Dug*.

Será un servicio de pago disponible sólo para los usuarios de Xbox Live y los juegos podrán jugarse tanto *off line* como *on line*. Compañías como Atari y Garage Games apoyarán el servicio con sus títulos. Xbox Live Arcade estará disponible a partir del próximo otoño, así que ya queda poco para disfrutarlo.





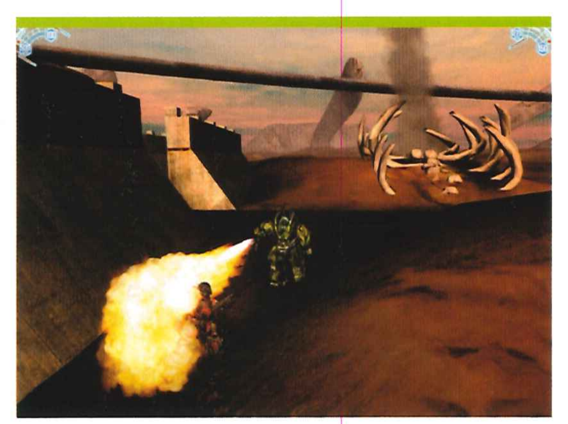
Live Análisis



↑ El modo de juego *XMP* es lo mejor que ofrece *Unreal 2*.



↑ El mapa Sirocco está ambientado en un desierto.



↑ Hay tres clases de soldados a elegir.

XMP revitaliza la secuela

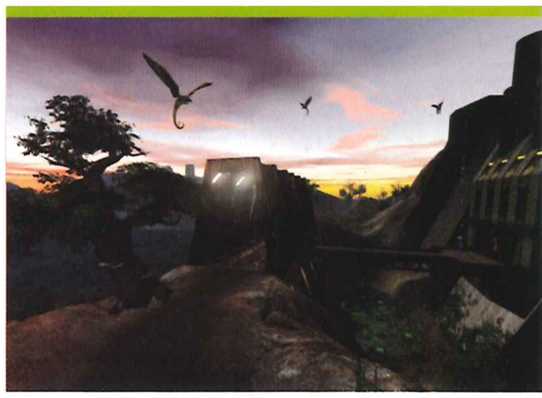
UNREAL 2: THE AWAKENING

ESTAMOS ante lo mejor que llega a ofrecer este segundo capítulo de la serie *Unreal*. La primera, la de 1998 para PC, quizás no la hayas jugado. Pero no te será extraño el nombre de una de las sagas más reconocidas en el género de los FPS gracias, sobre todo, a los aciertos demostrados en el juego *on line*. Curiosamente, lo mismo sucede en este caso.

La conversión de PC a Xbox del juego se saldó con un claro descenso en el apartado gráfico en un título cuyo mayor atractivo -cuando se publicó hace más de una año- era, precisamente, ese. Con el lanzamiento de la versión para Xbox, ha llegado al universo *Unreal* un nuevo modo de juego *on line* llamado *XMP*, o *Extended MultiPlayer*, publicado como expansión gratuita en la versión PC y de serie con la versión Xbox de *Unreal 2*.

El juego presenta una serie de peculiaridades interesantes. Se trata de librar una serie de furiosas partidas por equipos con el objetivo de hacerse con el total de los cuatro artefactos presentes en el juego. La cosa va de asaltar la base enemiga, capturar los que allí se encuentran y volver a toda pastilla a la base propia para puntuar. Cada equipo parte con dos de esos artefactos en su poder al comienzo de la partida, dispone de vehículos para desplazarse y tiene que preocuparse también del control de los puntos de reaparición en el mapa y las fuentes de energía que potencian vehículos y armas. Ah, y existen tres clases de unidades para elegir: Ranger, Tech y Mech. Todas ellas perfectamente diferenciadas y útiles según las circunstancias. ¿Suena complicado? Puede resultarlo al principio, pero el jugador que persista podrá descubrir un juego dotado de una profundidad inusual, inteligentemente diseñado y más necesitado del trabajo en equipo que cualquier otro título del catálogo de Xbox Live.

El problema está en que le afligen los mismos recortes que ha sufrido la campaña *off line* en el proceso de conversión, y no sólo estamos hablando del aparatado gráfico. El número máximo de jugadores ha pasado de los 32 de la versión a los 12 en Xbox. Los mapas también se han reducido de tamaño. El control de los vehículos es más flojo y requiere de una habilidad excesiva que hace que muchos jugadores, simplemente, ni se acerquen a ellos. Y, lo peor, los ocho mapas del original han quedado en sólo cuatro. Se espera la publicación de otros nuevos -suponemos que los cuatro restantes vistos en PC- en forma de contenido descargarle a través de Xbox Live, pero es una auténtica pena que la versión Xbox de un juego tan estimulante como *XMP* flaquee de forma tan clara ante la original para PC. Con todo, *XMP* es una pequeña joya a descubrir que podría haber llegado lejos de una recibido una mayor atención en el proceso de conversión. Eso sí, la comunicación oral con otros jugadores es un elemento fundamental del juego sólo disponible en la versión que nos ocupa.



↑ Se esperan nuevos mapas como contenido descargable.

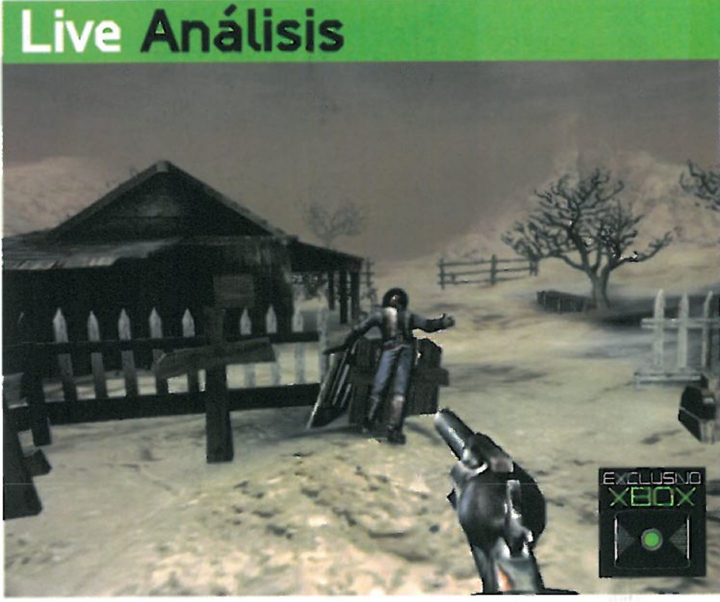


↑ En Xbox Live tenemos que ser mucho más habilidosos.

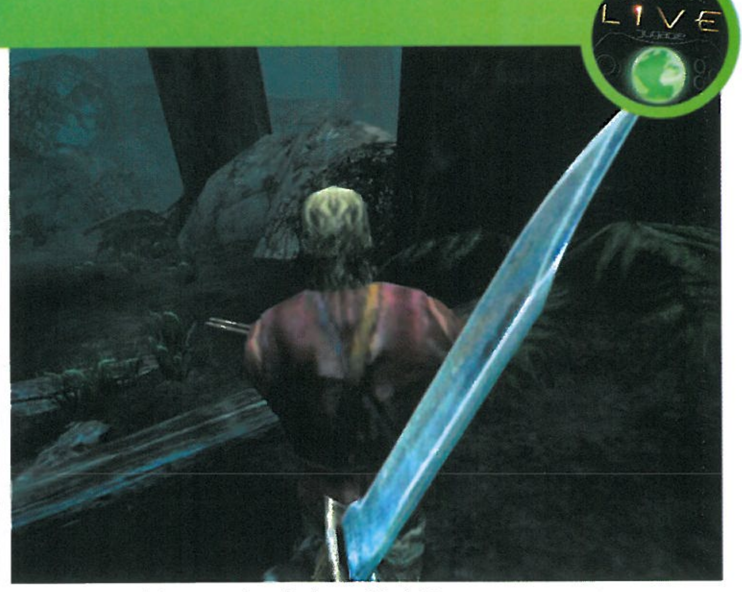


XMP salva la cara a Unreal 2 en el último minuto. Lástima que tenga que padecer los efectos de una mala conversión.

Live Análisis




↑ Una muestra del intensivo uso de la física en el salvaje oeste.


↑ La temática del oeste es lo más destacable del juego.

DEAD MAN'S HAND

Tan justito on line como off line

ESTE título puede llegar a despertar más interés del que estrictamente merece gracias a su apuesta por una temática poco usual en los videojuegos y aún menos en el género de los shooters en primera persona. Pero se trata de un atractivo que no se basta para sostener la experiencia *on line* en la que se sustenta.

Hay cuatro modos de juego disponibles: Deathmatch, deathmatch por equipos, Bounty y Posse. El penúltimo, Bunty, pone a un jugador como objetivo de todos los demás mientras que Posee enfrenta a los jugadores contra sucesivas oleadas de atacantes controlados por la IA. Al igual que sucede con la campaña *off line*, no hay nada demasiado llamativo en la oferta. Pero la frustración proviene por las limitaciones técnicas que empobrecen la experiencia. Una notable es la escasez de animaciones que permitan al jugador saber si acierta un disparo o no, lag, tiempos de carga..., esas cosas que terminan por hundir una experiencia de juego ya de por sí poco estimulante.

Aunque no es posible jugar a pantalla partida en la misma consola, al menos los modos de juego multijugador están disponibles con *bots*. *Dead Man's Hand* puede ser un juego apañado *off line*, pero para el juego *on line* hace falta un diseño de la acción más sólido y nunca sobra algo más de variedad.


VEREDICTO LIVE

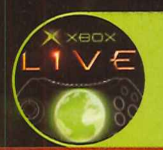
PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

★★★★★

La cosa puede resultar aceptable si eres un *fan* del Salvaje Oeste. Si no, hay opciones mucho mejores.


↑ Algunos escenarios son un poco tétricos.


↑ ¡Ep! Cuidadín, no sabes quién está al otro lado de la Red.





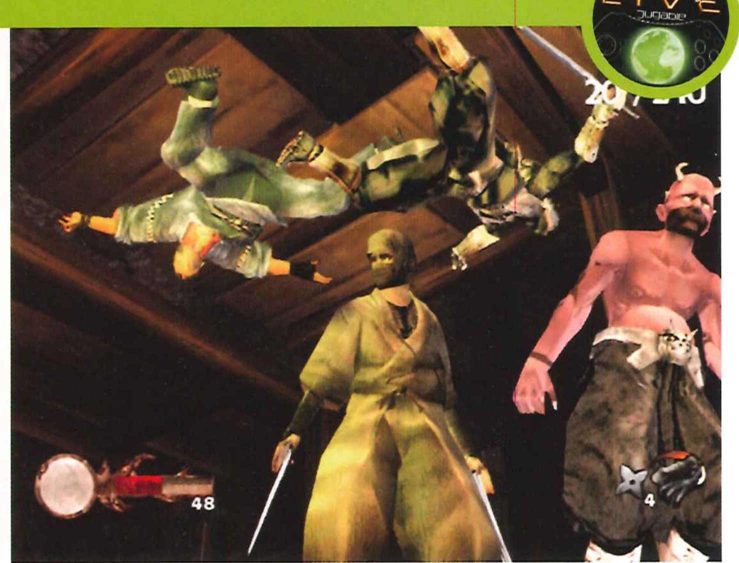


Live Análisis





Puedes combatir a otros jugadores en Xbox Live....



... o formar equipo para misiones cooperativas.

TENCHU: REGRESO DESDE LAS TINIEBLAS

Marchando una de Ninjas torpes

RESULTA evidente que un título como *Tenchu* sería más atractivo de haber sido publicado unos cuantos meses antes. Como juego de ninjas, no puede evitar quedarse corto ante el brillante *Ninja Gaiden*. Y como juego de sigilo, tampoco puede intentar compararse con el original *Pandora Tomorrow*.

Lo que este remake/conversión de *Tenchu: La Ira del Cielo* de PS2 ofrece en Xbox Live es un modo cooperativo y otro versus. El primero tiene el aliciente de presentar una serie de misiones diferentes a las del juego *off line* para superar en equipos de dos, lo que permite coordinar espectaculares ataques en pareja. Por su parte, el modo versus permite combates uno contra uno junto a unos cuantos enemigos controlados por la IA para mayor variedad.

Los problemas que eran más fáciles de pasar por alto en el juego *off line* ahora se convierten en obstáculos demasiado graves en Xbox Live. Ahí entran la pobre cámara y la simpleza del sistema de combate. También marca la diferencia el hecho de enfrentarse a un enemigo muy superior a la IA del juego, lo que deja al jugador un margen de error mucho menor del que permiten los elementos mencionados. Por supuesto, el contrincante se enfrenta a las mismas dificultades. Pero ese es un pobre consuelo.

VEREDICTO LIVE

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

*****

En el mundo de los ninjas y en el del sigilo hay mejores opciones. El cooperativo es lo mejor.

Xbox Live - Los juegos

¿Quieres jugar *on line*? Enumeramos las posibilidades disponibles: los títulos que ya están a la venta y poseen opciones *Live*, bien de juego o de descarga de contenidos. Más abajo, recopilamos los títulos en preparación con un ojo puesto en Live.

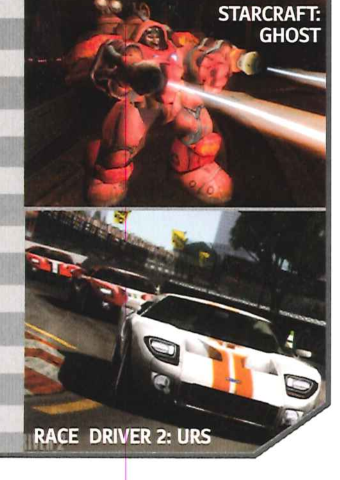
Próximamente

Estos son algunos de los juegos que vas a poder disfrutar en breve.

JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR	GÉNERO	LANZAMIENTO
Conker: Live&Uncut	Rare	Microsoft	Acción	Por confirmar
Dead or Alive Online	Team Ninja	Microsoft	*Beat-'em-up*	Primavera 2004
Full Spectrum Warrior	Pandemic	THQ	Acción táctica	Primavera 2004
FX Racing	Milestone	Por confirmar	Carreras	Primavera 2004
Halo 2	Bungie	Microsoft	Shooter	2004
Jade Empire	Bioware	Microsoft	RPG	Noviembre 2004
LMA Manager 2004	Codemasters	Codemasters	Deportes	Primavera 2004
Operation Flashpoint	Bohemia Int.	Codemasters	Shooter por equipos	2004
Painkiller	People Can Fly	Mindscape	Shooter en primera persona	Verano 2004
Race Driver 2: URS	Codemasters	Codemasters	Carreras	Primavera 2004
Richard Burns Rally	Warthog Sweden	SCi	Carreras	Primavera 2004
StarCraft: Ghost	Blizzard	Vivendi	Acción/Aventura	Verano 2004
Star Wars: Battlefront	LucasArts	LucasArts	Acción	Marzo 2004
True Fantasy Online	Level 5	Microsoft	MMORPG	2004



STARCRAFT: GHOST



RACE DRIVER 2: URS



MC EDICIONES S.A. www.mcediciones.es
Paseo San Gervasio, 16-20 - Tel. 93 254 12 50 - Fax 93 254 12 63 - 08022 Barcelona
Orense, 11 bajos - Tel. 91 417 04 83 - Fax 91 417 04 84 - 28020 Madrid

Náutica











Decoración

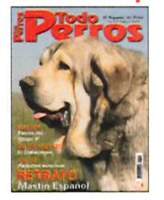


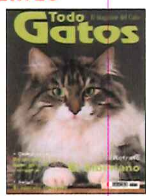






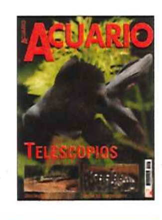

Animales y Plantas











T.I.C. (tecnología de la información y comunicación)







Música










Ciencia





Salud y deporte



Creatividad Digital







Videojuegos







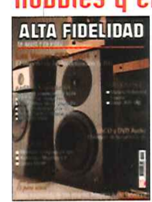
Moda y belleza







Hobbies y entretenimientos

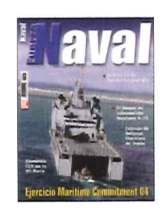








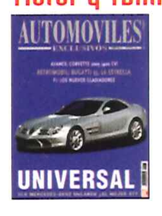


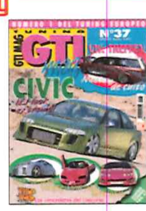


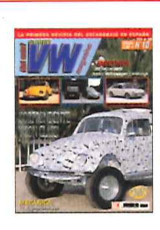


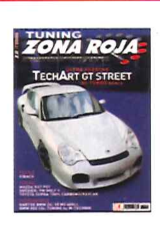


Motor y Tuning











Ultimos lanzamientos



El fruto de la buena comunicación

LA ELITE DE LA XBOX

El planteamiento es muy simple. Tienen este galardón los juegos disponibles para Xbox que cuentan con una puntuación igual o superior a 8,5. Se trata de títulos que deben ser jugados por todo buen aficionado a los videojuegos que se precie.

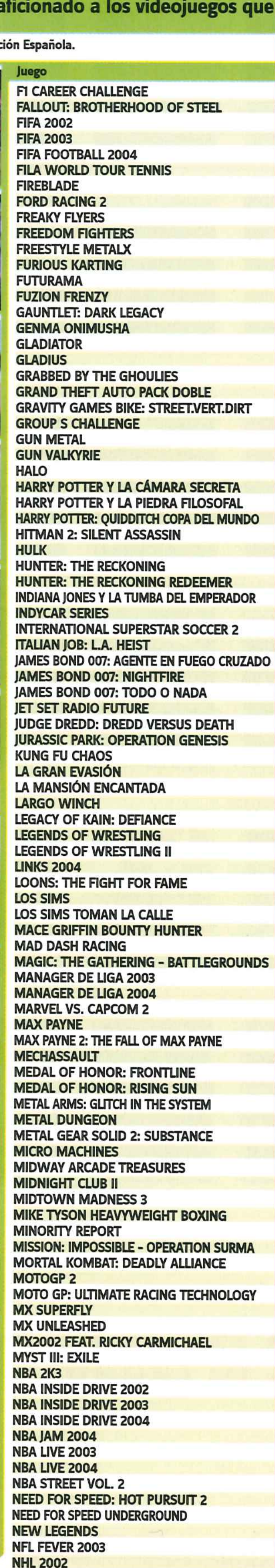
Los juegos cuya puntuación está enmarcada con un recuadro negro pertenecen a la Élite de la Revista Oficial Xbox Edición Española.







Juego	ROX	Género	Puntuación
4X4 EVO 2	07	Carreras	5,5
ALIAS	27	Acción 3ª persona	8,0
ALIEN VS PREDATOR: EXTINCTION	19	ETR	6,9
ALL-STAR BASEBALL 2003	07	Béisbol	7,0
ALTER ECHO	21	Acción	6,9
AMPED 2	22	*Snowboard*	**9,0**
AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING	02	*Snowboarding*	**8,7**
ANTZ EXTREME RACING	08	Carreras	5,0
ATARI TRANSWORLD SURF	03	Surf	6,9
ARCTIC THUNDER	02	Carreras	5,9
ARMED AND DANGEROUS	25	Acción en 3ª persona	**8,8**
ARX FATALIS	23	RPG	6,2
ATV: QUAD POWER RACING 2	13	Carreras	8,0
AZURIK: RISE OF PERATHIA	06	Acción / Aventura	3,1
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II	25	RPG de acción	**9,0**
BARBARIAN	10	Beat'em-up	7,3
BATMAN: DARK TOMORROW	16	Acción	3,5
BATMAN: RISE OF TZU	23	*Beat'-em-up*	6,0
BATMAN: VENGEANCE	03	Acción / Aventura	4,5
BATTLE ENGINE AQUILA	11	Mech shoot-'em-up	8,1
BATTLESTAR GALACTICA	24	Combate espacial	6,0
BEYOND GOOD & EVIL	25	Plataformas.	**8,9**
BIG MUTHA TRUCKERS	11	Conducción	6,5
BLACKSTONE: MAGIC AN STEEL	14	RPG Arcade	7,0
BLINX:THE TIME SWEEPER	10	Plataformas	**9,0**
BLODY ROAR EXTREME	23	Lucha	5,0
BLOOD OMEN 2	04	Acción / Aventura	6,9
BLOOD WAKE	03	Carreras / Acción	4,5
BLOODRAYNE	16	Acción	7,0
BONICLE	23	Plataformas	3,1
BROKEN SWORD: EL SUEÑO DEL DRAGÓN	23	Acción	**9,0**
BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON	09	Beat-'em-up	2,5
BRUTE FORCE	17	Acción	**8,5**
BUFFY LA CAZAVAMPIROS	8	Acción / Aventura	**8,5**
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS	21	Arcade	7,9
BURNOUT	05	Carreras	7,9
BURNOUT 2: POINT OF IMPACT	16	Carreras	**9,0**
BUSCANDO A NEMO	21	Plataformas 3D	7,9
CAPCOM VS SNK 2 EO	15	Beat-'em-up 2D	7,9
CARVE	25	Motos acuáticas	5,5
CEL DAMAGE	03	Carreras	5,5
CELEBRITY DEATHMATCH	24	Beat-'em-up	3,0
CHAMPIONSHIP MANAGER TEMPORADA 01/02	4	Fútbol estrategia	**8,8**
CIRCUS MAXIMUS	06	Carreras	3,5
CLUB FOOTBALL	21	Deportivo	7,6
COLIN McRAE RALLY 3	10	Conducción	**9,0**
COLIN McRAE RALLY 04	20	Carreras	**9,4**
COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE	07	Estrategia	8,4
CONFLICT: DESERT STORM	08	Shooter por equipos	8,3
CONFLICT DESERT STORM II	20	*Shooter* en 1ª persona	**8,5**
COUNTER-STRIKE	23	shooter por equipos	7,0
CRASH: NITRO KART	23	Conducción	4,5
CRASH	06	Conducción	6,8
CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX	4	Plataformas	**8,7**
CRAZY TAXI 3	09	Conducción arcade	7,8
CRIMSON SEA	15	Acción en 3ª persona	**8,5**
CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE	23	Combate aéreo	**8,5**
CURSE: EYE OF ISIS	27	Survival horror	5,5
D&D: HEROES	22	RPG	7,5
DAKAR 2	18	Carreras	6,8
DANCING STAGE UNLEASHED	26	Baile	8,0
DARK ANGEL	14	Acción	4,5
DARK SUMMIT	03	Snowboarding	4,0
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2	02	BMX	7,0
DAVID BECKHAM SOCCER	04	Fútbol	3,1
DEAD MAN'S HAND	27	Shooter	7,0
DEAD OR ALIVE 3	2	Beat-'em-up	**9,3**
DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL	13	Voleibol	**8,9**
DEAD TO RIGHTS	12	Acción / Shooter	7,0
DEADLY SKIES	04	Simulador de vuelo	7,5
DEFENDER	16	Acción	6,0
DEUS EX: INVISIBLE WAR	25	Shooter/RPG	**9.5**
DIE HARD: VENDETTA	18	Acción en 1ª persona	4,0
DINASTY WARRIORS 4	22	Lucha	8,0
DINO CRISIS 3	22	Acción en 3ª persona	6,0
DOS POLICIAS REBELDES 2	27	Acción	5,5
DR MUTO	14	Plataformas	8,2
DYNASTY WARRIORS 3	11	Acción / Aventura	8,0
EGGO MANIA	09	Puzzle	6,5
EL GATO	27	Plataformas	5,7
EL HOBBIT	23	Plataformas	7,5
EL IMPERIO DEL FUEGO	11	Acción / Shooter	5,5
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY	22	Acción	**9,3**
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO	10	Acción / Aventura	7,7
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES	14	Acción / Aventura	**8,5**
ENCLAVE	10	Acción / Aventura	6,9
ENTER THE MATRIX	16	Acción	7.5
ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS	04	Deportes de invierno	5,0
ESPN NBA BASKETBALL	22	Deportes	8,2
ESPN NFL FOOTBALL	24	Fútbol americano	8,0
ESPN NHL HOCKEY	24	Hockey sobre hielo	8,2
ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING 2	06	Snowboarding	7,0
EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK	18	Acción	6,0
F1 2002	4	Carreras	**8.7**



Juego	ROX	Género	Puntuación
F1 CAREER CHALLENGE	17	Carreras	6,9
FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL	27	RPG	7,7
FIFA 2002	4	Fútbol	**9,2**
FIFA 2003	10	Fútbol	**9,4**
FIFA FOOTBALL 2004	22	Deportes	**8,7**
FILA WORLD TOUR TENNIS	09	Tenis	2,8
FIREBLADE	12	Shoot-'em-up	4,0
FORD RACING 2	22	Carreras	5,7
FREAKY FLYERS	21	Conducción	7,0
FREEDOM FIGHTERS	20	Acción	8,0
FREESTYLE METALX	21	Carreras	7,8
FURIOUS KARTING	12	Carreras	6,0
FUTURAMA	18	Platafor-mas	**8,5**
FUZION FRENZY	02	Party Game	5,0
GAUNTLET: DARK LEGACY	07	Aventura arcade	4,0
GENMA ONIMUSHA	03	Acción / Aventura	6,5
GLADIATOR	22	Lucha	6,7
GLADIUS	22	Lucha	6,8
GRABBED BY THE GHOULIES	23	Acción	**8,5**
GRAND THEFT AUTO PACK DOBLE	24	Conducción	**9,5**
GRAVITY GAMES BIKE: STREET.VERT.DIRT	10	BMX	1,5
GROUP S CHALLENGE	21	Conducción	7,7
GUN METAL	07	Acción / Shooter	8,0
GUN VALKYRIE	05	Shoot-'em-up	8,0
HALO	2	Shooter	**9,7**
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA	11	Acción / Aventura	7,0
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL	24	Acción / Aventura	6,0
HARRY POTTER: QUIDDITCH COPA DEL MUNDO	23	Deportes	8,1
HITMAN 2: SILENT ASSASSIN	09	Acción	8,1
HULK	17	Acción	8,0
HUNTER: THE RECKONING	06	Acción / Aventura	7,5
HUNTER: THE RECKONING REDEEMER	24	Arcade	**8,5**
INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR	14	Acción / Aventura	**8,7**
INDYCAR SERIES	18	Carreras	**8,5**
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	04	Fútbol	5,8
ITALIAN JOB: L.A. HEIST	21	Carreras	5,0
JAMES BOND 007: AGENTE EN FUEGO CRUZADO	06	Shooter	8,1
JAMES BOND 007: NIGHTFIRE	12	Acción / Shooter	8,0
JAMES BOND 007: TODO O NADA	25	Acción	**8,5**
JET SET RADIO FUTURE	3	Plataformas / Skate	**8,9**
JUDGE DREDD: DREDD VERSUS DEATH	21	Shooter	5,7
JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS	15	Estrategia	7,0
KUNG FU CHAOS	14	Acción/Plataformas	8,1
LA GRAN EVASIÓN	19	Aventuras	7,6
LA MANSIÓN ENCANTADA	27	Acción	6,5
LARGO WINCH	09	Aventura gráfica	6,5
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	24	Aventura de acción	6,0
LEGENDS OF WRESTLING	06	Boxeo	6,0
LEGENDS OF WRESTLING II	13	Boxeo	7,2
LINKS 2004	23	Simulador golf	**8,5**
LOONS: THE FIGHT FOR FAME	08	Acción dibujos animados	6,5
LOS SIMS	15	Estrategia	7,7
LOS SIMS TOMAN LA CALLE	23	Estrategia	**8,5**
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	19	*Shooter* espacial	8,1
MAD DASH RACING	02	Carreras	6,8
MAGIC: THE GATHERING - BATTLEGROUNDS	24	Lucha/Estrategia	6,5
MANAGER DE LIGA 2003	11	Fútbol/Estrategia	8,0
MANAGER DE LIGA 2004	26	Manager de fútbol	8,4
MARVEL VS. CAPCOM 2	10	Beat-'em-up	7,5
MAX PAYNE	4	Acción	**8,5**
MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE	24	Acción en 3ª persona	**9,5**
MECHASSAULT	11	Shoot-'em-up de mechs	7,3
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	11	Shooter	7,0
MEDAL OF HONOR: RISING SUN	23	Shooter	5,8
METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM	24	Acción	**8,5**
METAL DUNGEON	12	RPG	5,0
METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE	12	Acción / Aventura	**9,2**
MICRO MACHINES	12	Conducción	6,5
MIDWAY ARCADE TREASURES	25	Compilación arcades	7,5
MIDNIGHT CLUB II	19	Carreras	7,0
MIDTOWN MADNESS 3	17	Carreras	7,5
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING	06	Boxeo	7,0
MINORITY REPORT	12	Acción	5,0
MISSION: IMPOSSIBLE - OPERATION SURMA	23	Acción	**8,5**
MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE	13	Beat-'em-up	8,0
MOTOGP 2	16	Carreras	**9,4**
MOTO GP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY	5	Carreras	**9,1**
MX SUPERFLY	13	Carreras	7,5
MX UNLEASHED	27	Motocross	7,0
MX2002 FEAT. RICKY CARMICHAEL	05	Motocross	6,0
MYST III: EXILE	09	Aventura gráfica	6,8
NBA 2K3	13	Baloncesto	6,0
NBA INSIDE DRIVE 2002	04	Baloncesto	7,5
NBA INSIDE DRIVE 2003	11	Baloncesto	8,0
NBA INSIDE DRIVE 2004	24	Baloncesto	8,4
NBA JAM 2004	22	Deportes	7,0
NBA LIVE 2003	10	Baloncesto	7,5
NBA LIVE 2004	21	Deportes	**8,8**
NBA STREET VOL. 2	15	Baloncesto	**8,7**
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	09	Carreras	7,5
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	23	Carreras	**8,5**
NEW LEGENDS	05	Acción / Aventura	4,9
NFL FEVER 2003	10	Fútbol americano	8,2
NHL 2002	3	Hockey sobre hielo	8,2



Juego	ROX	Género	Puntuación
NHL 2003	10	Hockey sobre hielo	8,2
NHL 2004	21	Deportes	7,8
NHL HITZ 20-02	02	Hockey sobre hielo	8,4
NHL HITZ 20-03	09	Hockey sobre hielo	8,4
NHL RIVALS	24	Hockey sobre hielo	8,0
NFL2K3	14	Fútbol americano	7,8
NHL2K3	14	Hockey sobre hielo	7,9
NIGHTCASTER: DEFEAT THE DARKNESS	05	Aventura / Shooter	4,2
ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE	02	Plataformas	8,0
OTOGI MYTH OF DEMONS	19	Acción	8,5
OUTLAW VOLLEYBALL	23	Deportes	6,0
PANZER DRAGOON ORTA	14	Acción	8,7
PHANTOM CRASH: BLUE SKY BRINGS TEARS	10	Lucha de *mechs.*	8,5
PIRATAS DEL CARIBE	20	Rol	7,0
PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT	05	Acción / Aventura	5,0
PITFALL: THE LOST EXPEDITION	27	Plataformas	6,7
PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME	25	Acción en 3ª persona	9,0
PRISONER OF WAR	07	Puzzle / Aventura	7,7
PRO BEACH SOCCER	20	Voley playa	4,6
PRO RACE DRIVER	15	Carreras	8,0
PRO TENNIS WTA TOUR	08	Tenis	2.1
PROJECT GOTHAM RACING	2	Conducción	8,9
PROJECT GOTHAM RACING 2	22	Carreras	9,3
PROJECT ZERO	14	Survival horror	8,8
PUYO POP FEVER	26	Puzzles	7,0
QUANTUM REDSHIFT	09	Carreras futuristas	7,0
R: RACING	26	Carreras	6,7
RACING EVOLUZIONE	15	Carreras	9,0
RALLISPORT CHALLENGE	2	Carreras	8,5
RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS	11	Carreras	8,0
RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC	14	Plataformas	7,9
RED CARD	05	Fútbol	7,8
RED FACTION II	18	Acción en 1ª persona	7,2
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: TIDES OF WAR	15	*Shooter* en 1ª persona	9,2
ROADKILL	23	Carreras/Acción	5,5
ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN	23	Estrategia	6,2
ROBOCOP	26	Shooter en 1ª persona	3,0
ROBOTECH: BATTLECRY	11	Shooter de mechs	6,3
ROCKY	9	Boxeo	8,7
ROGUE OPS	25	Acción en 3ª persona	6,0
ROLLING	22	Deportes extremos	6,9
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	23	Simulador aéreo	8,8
SEGA GT 2002	10	Conducción	8,5
SEGA GT ONLINE	23	Conducción	8,7
SEGA SOCCER SLAM	10	Fútbol arcade	6,8
SERIOUS SAM	12	Shooter	8,0
SHADOW OF MEMORIES	10	Puzzle / Aventura	4,5
SHENMUE II	13	Aventura/RPG	8,8
SHREK	04	Plataformas	5,0
SHREK SUPER PARTY	12	Party Game	4,0
SILENT HILL 2: INNER FEARS	9	Survival horror	8,8
SILENT SCOPE COMPLETE	26	Shooter	6,0
SLAM TENNIS	07	Tenis	8,2
SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX	17	Shooter en 1º persona	8,5
SONIC HEROES	26	Plataformas	7,3
SOUL CALIBUR II	20	Lucha	9,0
SPAWN: ARMAGEDDON	26	Acción en 3ª persona	5,3
SPLASHDOWN	8	Carreras	8,5
SPIDER-MAN: THE MOVIE	05	Plataformas	7,5
SPEED KINGS	18	Carreras	7,0
SPHINX Y LA MALDITA MOMIA	26	Plataformas	8,5
SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW	26	Shooter táctico	9,0
SPY HUNTER	07	Conducción / Shoot-'em-up	6,7
SPY HUNTER 2	26	Acción/Conducción	3,8
SSX 3	22	*Snowboard*	8,9
SSX TRICKY	8	Snowboarding	8,9
STAKE	16	Party Game	6,5





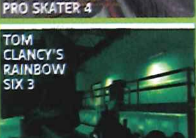





















Juego	ROX	Género	Puntuación
STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY	23	Acción	7,9
STAR WARS JEDI STARFIGHTER	06	Shoot-'em-up	7,7
STAR WARS: LAS GUERRAS CLON	16	Acción	7,7
STAR WARS: LOS CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA	19	RPG	9,5
STAR WARS JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST	10	Acción / Aventura	8,5
STAR WARS OBI WAN	02	Acción	7,0
STARSKY & HUTCH	18	Acción / Conducción	7,0
STATE OF EMERGENCY	16	Acción	7,8
STEEL BATTALION	13	Shooter de mechs con control	8,2
STEEL BATTALION: LINE OF CONTACT	27	Mechs on line	9,0
SUPERMAN: THE MAN OF STEEL	12	Shoot-'em-up	4,0
SX SUPERSTAR	19	Carreras	6,5
SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM	24	Acción táctica en 1º pers.	7,2
SYBERIA	24	Aventura gráfica	8,5
SYBERIA II	27	Aventura	8,6
TAO FENG: FIST OF THE LOTUS	16	Beat-'em-up	8,0
TAZ: WANTED	08	Plataformas	5,9
TD OVERDRIVE	05	Carreras	4,0
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	27	Acción	6,5
TENCHU: REGRESO DESDE LAS TINIEBLAS	27	Acción 3ª persona	8,6
TEST DRIVE OFF-ROAD WIDE OPEN	06	Carreras	3,1
TETRIS WORLDS	09	Puzzle	4,0
TERMINATOR: DAWN OF FATE	11	Shoot-'em-up	5,0
TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES	24	*Shooter*	6,8
THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND	10	RPG	7,9
THE HOUSE OF THE DEAD 3	14	Arcade de disparo	8,5
THE SIMPSONS ROAD RAGE	10	Conducción	5,9
THE SIMPSONS: HIT & RUN	22	Carreras	7,2
THE THING	09	Survival Horror	8,0
TIGER WOODS 2004	20	Simulador de golf	7,4
TIGER WOODS PGA TOUR 2003	11	Golf	8,5
TIMESPLITTERS 2	10	Shooter	9,1
TOEJAM & EARL III: MISSION TO EARTH	13	Plataformas	8,0
TOM CLANCY'S GHOST RECON	12	Shooter en escuadrones	8,4
TOM CLANCY'S GHOST RECON: ISLAND THUNDER	23	Shooter	8,5
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3	23	Acción Táctica.	9,0
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL	10	Shooter por equipos	9,2
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	3	Skateboarding	8,8
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	10	Skateboarding	8,6
TONY HAWK'S UNDERGROUND	23	*Skateboarding*	8,8
TOP SPIN	22	Deportes	9,0
TOTAL IMMERSION RACING	11	Carreras	5,7
TOUR DE FRANCE	07	Carreras	6,7
TOXIC GRIND	11	BMX	5,0
TRANSWORLD SNOWBOARDING	11	Snowboarding	6,5
TRUE CRIME: STREETS OF L.A.	23	Acción	8,0
TUROK EVOLUTION	08	Acción / Shooter	8,0
UFC: TAPOUT	05	Beat-'em-up	8,2
URBAN FREESTYLE SOCCER	26	Fútbol	6,5
UNREAL II: THE AWAKENING	27	Shooter	6,3
UNREAL CHAMPIONSHIP	11	Shoot-'em-up	8,5
V-RALLY 3	15	Carreras	6,1
VEXX	14	Plataformas	8,0
VOODOO VINCE	21	Plataformas	7,7
WALLACE & GROMMIT IN PROJECT ZOO	23	Plataformas	7,9
WHACKED!	11	Party Game	6,0
WHIPLASH	26	Plataformas	7,9
WRATH UNLEASHED	25	Lucha/Estrategia	5,0
WORLD RACING	13	Carreras	7,5
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003	18	Billar	8,2
WORMS 3D	22	Estrategia	7,3
WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS	03	Conducción	8,0
WWE RAW	10	Wrestling	5,3
WWE RAW2	21	Boxeo	6,5
X-MEN: THE NEXT DIMENSION	12	Beat-'em-up	6,0
X-MEN 2: LA VENGANZA DE LOBEZNO	15	Acción	6,5
XIII	22	*Shooter*	8,5
YAGER	14	Combate espacial	8,5





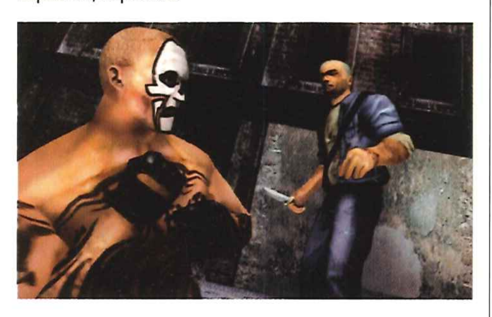
» HITMAN CONTRACTS

Introduce este código desde el menú principal del juego:
Desbloquear todos los niveles: X, Y, B, izquierda, arriba, derecha, gatillo izquierdo, gatillo derecho.



» MANHUNT

Utiliza estos códigos en cualquier momento de la partida:
Activar modo dios: abajo, abajo, B, arriba, X, Y, X, blanco, arriba, arriba, L, Y.
Activar modo invisible: X, X, X, abajo, X, abajo, B, arriba.
Conseguir todas las armas: gatillo derecho, blanco, gatillo izquierdo, negro, abajo, arriba, izquierda, arriba.
Los enemigos no pueden oír: gatillo derecho, gatillo izquierdo, blanco, gatillo izquierdo, derecha, izquierda, izquierda, izquierda.



» DOS POLICIAS REBELDES II

Usa este código en la pantalla inicial del juego:
Desbloquear todo: Pulsa la siguiente combinación de teclas: B, arriba, X, Y, derecha, abajo. Si lo haces correctamente oirás un disparo.



» TENCHU: REGRESO DESDE LAS TINIEBLAS

Te ofrecemos una lista de interesantes ayudas para este difícil juego:
Restaurar vida: Pulsa el botón de pausa mientras estás jugando, y luego pulsa Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, X, X, X.
Desbloquear todas las misiones del modo historia: En la pantalla de selección de misión pulsa Blanco, Blanco, Gatillo izquierdo, Gatillo derecho, Derecha, X, Gatillo izquierdo (3 veces), Gatillo derecho (3 veces).



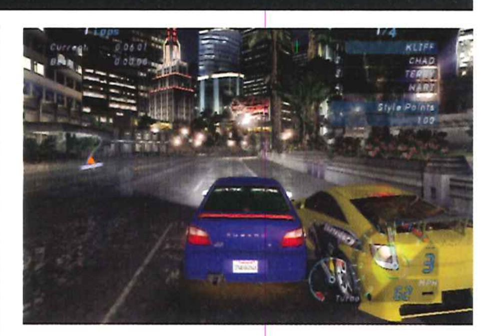
» LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

Aquí tienes una lista de útiles trucos para hacerte la vida más fácil:
Invencibilidad: Primero pulsa el botón Start (pausa), y luego pulsa arriba, abajo, derecha, abajo, gatillo derecho, negro, abajo, Y, gatillo izquierdo.
Estadísticas al máximo: Primero pulsa el botón Start (pausa), y luego pulsa izquierda, derecha, izquierda, derecha, gatillo derecho, gatillo izquierdo, B, Y, abajo.
Conseguir todos los power-ups: Primero pulsa el botón Start (pausa), y luego pulsa izquierda (2), arriba (2), gatillo izquierdo, negro, B, abajo, Y.
Conseguir todos los combos: Primero pulsa el botón Start (pausa), y luego pulsa derecha, abajo, arriba, abajo (2), gatillo derecho, Y, B, abajo.



» NEED FOR SPEED UNDERGROUND

Puedes activar estos trucos desde el menú principal del juego:
Desbloquear todos los circuitos: Abajo, gatillo derecho (3), Negro (3), X.
Acceso a pistas drag: Derecha, X, izquierda, gatillo derecho, X, gatillo izquierdo, blanco, negro.
Acceso a pistas de derrapes: Derecha (4), izquierda, negro, gatillo derecho, blanco.



Acceso a pistas Sprint: Arriba, Negro (3), gatillo derecho, Abajo (3).

» TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES

Estos trucos deben ser introducidos desde el menú de trucos del juego:
Invencibilidad: Y, X, B, B, A, A, B, X.
Munición infinita: X, A, Y, Y, Y, A, X, B.
Desbloquear todos los niveles: X, Y, Y, X, B, A, A, B.
Continuaciones infinitas: B, B, B, X, B, A, Y, A.



» SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

Introduce estos trucos en el menú de nuevo juego/continuar. Si lo haces correctamente escucharás una voz:
Todos los aviones y misiones desbloqueados: Y, Y, Y, X, X, X, gatillo izquierdo, gatillo derecho, Negro, Negro, Blanco, Blanco.
Activar modo dios: Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, gatillo izquierdo, gatillo izquierdo, gatillo derecho, gatillo derecho, Blanco, Negro.
Munición infinita: Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, gatillo izquierdo, gatillo derecho.





SSX 3

Otra demo que compone el *poker* de ases que te presentamos este mes es la de uno de los mejores juegos deportivos que existen y, junto con *Amped 2*, máximo exponente de aquellos dedicados al *snowboard*.

SSX 3 es todo un ejemplo de cómo diseñar un buen juego de acción deportiva. Grandes y desafiantes descensos nevados, avalanchas de nieve que te pisarán los talones, pruebas de salto en rampas y otros muchos retos te aguardan en una demo en la que podrás optar entre dos personajes protagonistas y varios recorridos a explorar. Amenizado por la voz del comentarista/animador e incluyendo una banda sonora de lujo, el juego de EA Sports BIG resulta tan estimulante como gráficamente impactante, habiendo cosechado importantes premios por parte de la prensa internacional especializada por su combinación de deporte y acción extrema, su gran variedad de movimientos, y su impecable factura técnica.

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	**ORIENTACIÓN/FRENAR**
PALANCA ANALÓGICA DER.	**PRESIONAR TABLA**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**GIRO/VOLTERETA**
BOTÓN A	**SALTAR/AGARRAR TABLA**
BOTÓN B	**AGARRAR TABLA**
BOTÓN X	**AGARRAR TABLA**
BOTÓN Y	**PLANTE DE MANO**
GATILLO IZQUIERDO	**CUBRIRSE**
GATILLO DERECHO	**CUBRIRSE**
BOTÓN BLANCO	**SIN USO**
BOTÓN NEGRO	**SIN USO**

COLIN MCRAE RALLY 04

Siendo cada entrega de *Colin McRae Rally* una joya técnica dotada de unos niveles de adicción y jugabilidad más que encomiables, su demo no podía faltar en un compendio de tan elevada calidad como el que hemos confeccionado este mes. De hecho, la cuarta entrega de la serie es el medio ideal para demostrar la calidad gráfica que es capaz de desplegar nuestra consola, lo cual contribuye al realismo de las carreras con efectos de grava, polvo, luces y chispas, escenarios repletos de vegetación y perfectos modelos de coches que, además, se deforman y rompen en consonancia con el castigo al que los sometamos. Éstas, el extraordinario sistema de control y la ajustada dinámica del motor físico del juego son las principales razones del éxito de este título.

La demo nos permite competir contrarreloj en Estados Unidos y Japón, y en una prueba de amortiguadores en el circuito de Finlandia en la que deberemos llevar al límite el sistema de suspensión de nuestro vehículo.

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	**DIRECCIÓN**
PALANCA ANALÓGICA DER.	**ACELERAR/FRENAR**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**DIRECCIÓN**
BOTÓN A	**ACELERAR**
BOTÓN B	**FRENO DE MANO**
BOTÓN X	**FRENAR**
BOTÓN Y	**CAMBIAR PERSPECTIVA**
GATILLO IZQUIERDO	**FRENAR**
GATILLO DERECHO	**ACELERAR**
BOTÓN BLANCO	**REDUCIR MARCHA**
BOTÓN NEGRO	**AUMENTAR MARCHA**

SOUL CALIBUR II

El legendario *Soul Calibur*, un juego de lucha con espadas creado por Sega en exclusiva para la desaparecida Dreamcast, permanece en lo más alto del podio correspondiente a los mejores videojuegos jamás creados. Su segunda entrega tenía por misión superar al original en todos los apartados, y como verás en esta demo, el éxito ha sido absoluto.

De esta forma, Namco retoma el épico argumento propuesto en las anteriores entregas de la saga y añade nuevos escenarios y personajes -incluyendo uno exclusivo de Xbox, *Spawn*- pero conservando sus principales señas de identidad: gráficos espectaculares, rapidez y definición de movimientos sin rival.

Para que puedas comprobar hasta dónde ha llegado la habilidad de los programadores para trasladar las artes marciales con arma blanca al terreno del videojuego, te ofrecemos, una vez más, la posibilidad de jugar en modo arcade a los mandos de dos de sus personajes principales.

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	**MOVIMIENTO/SELECCIÓN**
PALANCA ANALÓGICA DER.	**SIN USO**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**MOVIMIENTO/SELECCIÓN**
BOTÓN A	**GUARDIA/CONFIRMAR**
BOTÓN B	**PATADA/CANCELAR**
BOTÓN X	**ATAQUE HORIZONTAL**
BOTÓN Y	**ATAQUE VERTICAL**
GATILLO IZQUIERDO	**GUARDIA**
GATILLO DERECHO	**ACUMULAR ENERGÍA**
BOTÓN BLANCO	**PATADA**
BOTÓN NEGRO	**ATAQUE ESPECIAL**

OTOGI: MYTH OF DEMONS

Por si te lo perdiste en su momento, Sega se lució con este espectacular arcade de lucha con espadas que te sitúa en la piel de un samurai no-muerto en lucha contra un ejército de demonios. No únicamente disfrutarás de efectos visuales que llevarán al máximo las posibilidades de tu Xbox, sino también de hasta 30 armas, 12 tipos de elementos mágicos y más de 15 horas de diversión. El argumento de *Otogi* nos transporta a un épico escenario basado en la mitología e historia orientales, en el que se nos ha invocado desde el más allá para acabar con un ejército de demonios. Pero nuestro poder está lejos de ser el que había sido. A medida que progresemos en el juego, iremos obteniendo las armas, la experiencia y los poderes necesarios para superar cualquier peligro que te salga al paso.

La demo incluye el primer nivel del juego y la misión es muy sencilla: destruir a todos los enemigos y recuperar los tres cálices mágicos repartidos a lo largo del escenario.

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	**MOVERSE**
PALANCA ANALÓGICA DER.	**MOVER CÁMARA**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**MOVERSE**
BOTÓN A	**SALTAR**
BOTÓN B	**ATAQUE MENOR**
BOTÓN X	**HECHIZO**
BOTÓN Y	**ATAQUE MAYOR**
GATILLO IZQUIERDO	**FIJAR OBJETIVO**
GATILLO DERECHO	**ESPRINT**
BOTÓN BLANCO	**SIN USO**
BOTÓN NEGRO	**SIN USO**

PELÍCULAS EN EL DVD

Trailers de juegos para Xbox

- SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
- BC
- DRIV3R
- MAKING OF RICHARD BURNS RALLY
- SILENT HILL 4: THE ROOM
- CONAN
- KNIGHTS OF THE TEMPLE: INFERNAL CRUSADE
- PAINKILLER

Querida revista oficial Xbox Edición Española...

Ya sabéis, si tenéis cualquier duda, pregunta, incertidumbre o comentario, podéis escribirnos una carta o tarjeta postal a:

COMENTARIOS
REVISTA OFICIAL XBOX
EDICIÓN ESPAÑOLA
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

COMENTARIOS:

....



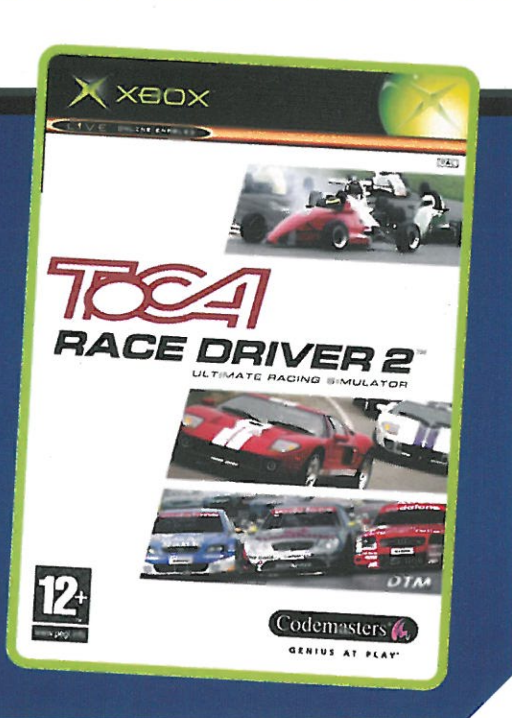
EL GRAN RETO

ESTE MES, el gran Reto tiene como protagonista absoluto la demo de *TOCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator*. El reto que os proponemos es el siguiente: intenta completar la carrera '68 Mustang Challenge del Modo Carrera en el menor tiempo posible. Si te sirve de referencia nosotros hemos conseguido un tiempo de 4:40:97.

Si consigues un buen registro, tienes dos opciones para demostrarnos tus habilidades: enviarnos una foto de la pantalla en que se muestre la marca que has conseguido o bien grabar una cinta de vídeo con la secuencia en la que se aprecia tu tiempo, siempre acompañados del cupón anexo que encontrarás en esta misma página. Por cierto, y casi por aclamación popular: SÍ, también podéis enviar las imágenes que toméis con cámaras digitales por correo electrónico (pero no olvidéis enviar simultáneamente por carta el cupón adjunto). Y recordad que solamente es válido el envío de un tiempo.

¿Los premios? Las tres mejores marcas recibidas obtendrán como premio un juego *TOCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator*, que Codemasters nos ha cedido amablemente. Ya lo sabes, juega, participa y que tengas suerte. No olvides enviarnos la foto o el vídeo junto con tus datos (y el cupón anexo) para que llegue antes del día 5 de julio (último día para la recepción de los tiempos). El ganador del concurso será publicado en el número 30 de la Revista Oficial Xbox Edición Española, correspondiente al mes de agosto.

La dirección para enviar vuestras puntuaciones es:
Concurso Reto *TOCA RACE DRIVER 2*
Revista Oficial Xbox Edición Española
Paseo de San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
o
xbox.mad@mcediciones.es





GANADORES

CUPÓN GRAN RETO

Envía el siguiente cupón con tus datos personales a: **Revista Oficial Xbox Edición Española. El Gran Reto *TOCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator*. Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona.** Entrarán en el sorteo los cupones recibidos antes del 10 de julio. Los ganadores saldrán publicados en el número 30 de la *Revista Oficial Xbox Edición Española* (agosto).

Nombre: . . . .

Apellidos: . . . .

Dirección: . . . .

. . . .

. . . .

Localidad: . . . .

Provincia: . . . .

C.P.: . . . .

Tiempo: . . . .

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos de que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X esta casilla.

GRAN RETO
Sonic Heroes

Fran Canas Mendez (Badajoz) ....80.230 Puntos
Manuel Gandía Chacopino (Alicante).....72.250 Puntos
Luis Leira Castillo (Málaga) ....71.560 Puntos

GANADOR



Consola Xbox Crystal

Óscar Mendoza Rodríguez (Huelva)

NÚMEROS ATRASADOS

DIRECTORIO DE DEMOS

ROX 15
- Return to Castle Wolfenstein
- Mortal Kombat: Deadly Alliance
- Kung Fu Chaos
- MechAssault
- V-Rally 3
- Yager

ROX 16
- MotoGP2
- Tao Feng: Fist of Lotus
- RalliSport Challenge
- Wreckless: The Yakuza Mission
- Sega GT2002
- Rally Fusion
- Racing Evoluzione
- Crazi Taxi 3
- Colin McRae 3

ROX 17
- Futurama
- Jurassic Park: Operation Genesis
- Kung Fu Chaos
- Indiana Jones y la Tumba del Emperador

ROX 18
- Brute Force
- Mace Griffin Bounty Hunter
- The Great Escape

ROX 19
- Otogi: Mit. of Demons
- Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder
- The Italian Job: L.A. Heist
- Gladius

ROX 20
- Freestyle Metal X
- Soul Calibur II
- The Italian Job: L.A. Heist
- Conflict: Desert Storm II
- Colin McRae 04
- Outlaw Volleyball

ROX 21
- Dino Crisis 3
- Rainbow Six 3
- Rolling
- NFL Fever 2004
- Tiger Woods PGA Tour 2004
- Voodoo Vince
- Finding Nemo
- Freedom Fighters

ROX 22
- Project Gotham Racing 2
- Magic: The Gathering Battlegrounds
- Metal Arms: Glitch in the System
- Disney's Extreme Skate Adventure
- SSX 3
- Midtown Mandes 3
- Freake Flyers
- Kao the Kangaroo 2
- NHL 2K4

ROX 23
- Grabbed by the Ghoulies
- Wrath Unleashed
- Armed & Dangerous
- Freaky Flyers
- NHL Hitz: Pro
- Buffy The Vampire Slayer: Chaos Bleeds
- Wallace & Gromit in Project Zoo























COMPLETA TU COLECCIÓN

MC EDICIONES

SÓLO 4,90 € CADA UNO
MÁS GASTOS DE ENVÍO

30% DE DESCUENTO

CUPÓN DE PEDIDO

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos ....

Dirección ....

C. P. ....Población ....

Provincia ....

Teléfonos ....

Correo electrónico ....

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUSCRIPCIONES
Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
e-mail:suscripciones@mcediciones.es

FORMA DE PAGO:

Gastos de envío: 2,70 €

☐ Contrarrembolso ☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

☐ Tarjeta de crédito (indicando fecha de caducidad)

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº ____________________ Caducidad: __ / __

Nombre del titular: ____________________ Firma: __________

☐ nº15 ☐ nº1 6 ☐ nº17 ☐ nº18 ☐ nº19
☐ nº20 ☐ nº21 ☐ nº22 ☐ nº23





EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY

COMIENZA la batalla final por la Tierra Media. Frodo y Sam, guiados por Gollum, continúan su peligroso camino para destruir el Anillo Único en el fuego del Monte del Destino. Aragorn lucha por su legado dirigiendo a sus numerosos seguidores en contra del creciente poder del Señor Oscuro Sauron, para que el Portador del Anillo pueda cumplir su misión. ¿Cómo terminará este largo y peligroso viaje? Con esta película, Peter Jackson daba por finalizado el proyecto más ambicioso de la historia del cine moderno. Nada más y nada menos que el rodaje de tres superproducciones a la vez, de una sola tirada. Y lo cierto es que *El Retorno del Rey* hace los honores a una de las sagas más fascinantes que se han llevado jamás al celuloide. Si en las dos anteriores películas parecía que no podría superarse, en este último episodio el espectador queda todavía más perplejo ante la belleza y espectacularidad del filme. Y es que en esta película, Jackson y el equipo de rodaje lo dieron todo para cerrar con auténticos fuegos artificiales la historia de Frodo y sus compañeros. Tan sólo hay que echar un vistazo a la batalla de los campos de Pelennor, con más de 200.000 soldados Uruk-Hai, para reparar en la magnitud de esta obra maestra indiscutible. Imprescindible.



INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **PETER JACKSON**

INTÉRPRETES: **BILLY BOYD, LIV TYLER, ORDLANDO BLOOM**

AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1 EX Y DOLBY DIGITAL ESTÉREO**

GÉNERO: **AVENTURAS**

DISTRIBUIDOR: **COLUMBIA**

EXTRAS

- Cómo se hizo
- Documentales sobre el rodaje
- Trailers
- Y muchos extras más

INDEPENDENCE DAY
EDICIÓN ESPECIAL

EL ESPECTÁCULO comienza cuando una enorme nave espacial aparece en el cielo. Lo que en un principio parece ser algo maravilloso se transforma en un espectáculo terrorífico cuando la nave comienza disparar sobre varias ciudades. Ahora, el mundo tan sólo puede confiar en un pequeño grupo de supervivientes decididos a luchar contra la invasión. O ellos o nosotros. A pesar de sus muchos defectos y de ese americanismo palpable en muchas escenas del final -el presidente de Estados Unidos es más bueno que Santa Claus-, *Independence Day* es un filme que consiguió causar impacto entre el público. Con un miedo tan primario como el de una invasión alienígena como arma arrojadiza, Roland Emmerich se las apañó para combinar el cine de acción con el género apocalíptico y dar a luz un blockbuster con todas las de la ley. Además, esta edición contiene un disco extra con el final original y varios documentales. Si te gustó esta película necesitas esta edición.

INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **ROLAND EMMERICH**

INTÉRPRETES: **BILL PULLMAN, WILL SMITH, RANDY QUAID**

AUDIO: **CASTELLANO EN DOLBY DIGITAL 5.1 E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 2.0**

GÉNERO: **CIENCIA FICCIÓN**

DISTRIBUIDOR: **FOX**

EL NÚCLEO (THE CORE)

LA ÚNICA esperanza para la Tierra es el doctor Keyes y un equipo de científicos de élite. Todos serán enviados al centro del planeta en una nave subterránea. Mientras el destino de la Humanidad pende de un hilo, los científicos y la tripulación de la nave deben conseguir algo inimaginable: hacer estallar una carga nuclear para reactivar el núcleo de la Tierra.



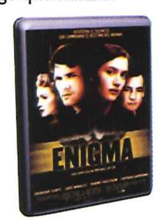
¿Quién se acuerda de la magnífica novela de Julio Verne *Viaje al Centro de la Tierra*? Pues aquí tenemos una especie de actualización con todos los ingredientes del Hollywood más espectacular. *El Núcleo* es una película de palomitas y refresco, un filme perfecto para pasar la tarde del domingo y vibrar en el sofá. Grandes efectos especiales, emoción al máximo y fantasía -no nos engañemos, muchas cosas son imposibles- son las constantes de este largometraje de consumo rápido.

INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **JOHN AMIEL** INTÉRPRETES: **AARON ECKHART, RAY GALLETTI, HILARY SWANK** AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1 E INGLÉS EN SURROUND** GÉNERO: **ACCIÓN** DISTRIBUIDOR: **PARAMOUNT**

ENIGMA

EN MARZO de 1943, los descifradores de códigos de Bletchley Park, La Estación X, sede de los servicios secretos británicos, se enfrentan a su peor pesadilla: inesperadamente, los submarinos nazis han cambiado el código que utilizan para comunicarse entre sí y con el Alto Mando Alemán. Un convoy de barcos de mercancía aliados, que está cruzando el Atlántico con diez mil pasajeros e importantes suministros de comida, está en peligro de ataque. Las autoridades recurren a Tom Jericho, joven y brillante matemático y experto descifrador de códigos. Sensacional producción británica basada en el best-seller homónimo de Richard Harris. El espectador enseguida se siente identificado con el personaje central y se ve absorbido por una trama perfectamente engarzada por un Michael Apted inspirado y dotado de un ritmo cinematográfico ejemplar.



INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **MICHAEL APTED** INTÉRPRETES: **DOUGRAY SCOTT, KATE WINSLET** AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1** GÉNERO: **DRAMA** DISTRIBUIDOR: **SOGEPAQ**



URGENCIAS. PRIMERA TEMPORADA

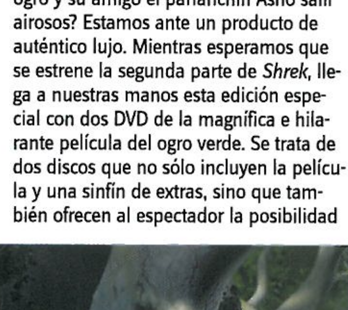
¿HASTA QUÉ punto puede ser dura la vida de un médico en la sala de urgencias de uno de los hospitales más importantes de Estados Unidos? En esta serie podremos entrar en el Hospital General de Chicago, una ciudad violenta y muy dura, y ver cómo trabajan los doctores, enfermeras y todo el personal que se encarga de atender las urgencias médicas. Una simple alergia o un disparo mortal, todas las situaciones quedan reflejadas con exactitud en este título que ya ha pasado a la historia de la televisión moderna. Concebida como una película que tenía que dirigir Steven Spielberg, *Urgencias* acabó convirtiéndose en un producto televisivo de primera magnitud. Esta soberbia serie destaca por la rapidez con la que está rodada, por su ritmo frenético, que deja sin aliento al espectador. Pero también hay que resaltar el magnífico trabajo de una *troupe* de actores comandada por George Clooney que consigue hacer creíbles los personajes y quedarse en el corazón del público. Una de las mejores series de televisión de los últimos diez años. Disfruta de su primera temporada.

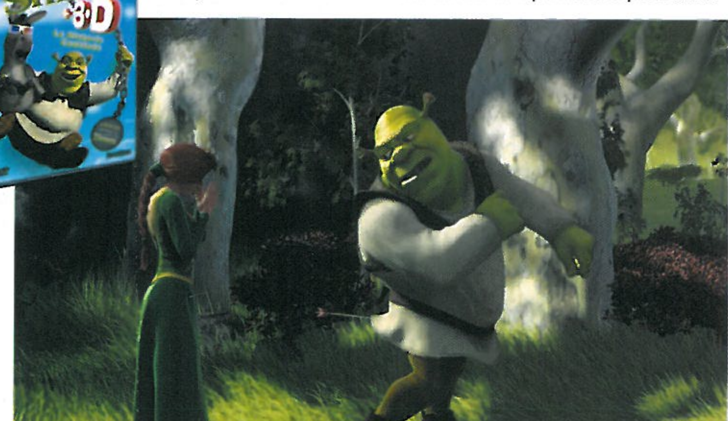
INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **ROB HOLCOMB**
- INTÉRPRETES: **ANTHONY EDWARDS, GEORGE CLOONEY, ERIQ LASALLE**
- AUDIO: **CASTELLANO, INGLÉS Y ALEMÁN EN DOLBY DIGITAL 2.0**
- GÉNERO: **SERIE DE TELEVISIÓN**
- DISTRIBUIDOR: **WARNER**

SHREK 3D
EDICIÓN ESPECIAL



SHREK es un ogro de aliento fétido que se ve envuelto en una aventura sin igual. Para obtener las escrituras del pantano que habita felizmente solo, este monstruo de color verde tiene que rescatar a la princesa Fionna. Sin quererlo, Shrek se verá envuelto en una malévola trama urdida por el déspota Lord Farquaad. ¿Podrán el ogro y su amigo el parlanchín Asno salir airosos? Estamos ante un producto de auténtico lujo. Mientras esperamos que se estrene la segunda parte de *Shrek*, llega a nuestras manos esta edición especial con dos DVD de la magnífica e hilarante película del ogro verde. Se trata de dos discos que no sólo incluyen la película y una sinfín de extras, sino que también ofrecen al espectador la posibilidad de ver en exclusiva un corto en tres dimensiones titulado *La Aventura de la Luna de Miel*, que hace de puente entre la primera y la segunda parte de *Shrek*. Para disfrutar de esta joya, el *pack* incluye cuatro pares de gafas para ver el corto en 3D en perfectas condiciones. Ah, y si la opción de las tres dimensiones no te apasiona, este título incluye también una versión en 2D. No busques otra película de animación, con esta edición de lujo ya no tienes excusa para no guardar *Shrek* en el mejor lugar de tu estantería.





INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **ANDREW ADAMSON, VICKY JENSON**
- AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1**
- GÉNERO: **ANIMACIÓN**
- DISTRIBUIDOR: **DREAMWORKS**

CRIMEN PERFECTO (THE GANG)

CUATRO LADRONES van a llevar a cabo el golpe de su vida: robar las planchas originales con las que se imprimen los Euros. El policía secreto Seth George se encuentra sobre la pista de uno de los delincuentes, una hermosa mujer, y consigue infiltrarse en la banda. Todo se complica cuando se siente atraído por ella y contribuye al atraco. Cuando un thriller cuenta con el poder interpretativo de Tom Sizemore, una de las caras más duras del firmamento hollywoodiense, y Sherilyn Fenn, la niña mala de *Twin Peaks*, el resultado tiene que ser eléctrico. A sabiendas de la capacidad de este dúo, K.C. Bascombe hilvana un thriller al uso en el que no faltan escenas tórridas, violencia y engaños de toda suerte. Con un guión simple y apañado y una elenco de actores ideal para un largometraje de este calado, *Golpe Perfecto* es uno de esos filmes que pasarán desapercibidos pero merecen la pena.



INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **K. C. BASCOMBE**
- INTÉRPRETES: **TOM SIZEMORE, SHERILYN FENN, DAVE FOLEY**
- AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 2.0**
- GÉNERO: **THRILLER**
- DISTRIBUIDOR: **PARAMOUNT**

TE DOY MIS OJOS

UNA NOCHE de invierno, una mujer, Pilar, sale huyendo de su casa. Lleva consigo apenas cuatro cosas y a su hijo Juan. Antonio no tarda en ir a buscarla. Pilar es su sol, dice, y además «le ha dado sus ojos»... Es la angustia de la que huye una mujer maltratada. En estos tiempos que corren, una película como *Te Doy Mis Ojos* es más necesaria que nunca. Esta magistral obra de Icíar Bollaín es un perturbador alegato contra los malos tratos a la mujer. El triunfo de este filme en la pasada edición de los Goyas no es ninguna casualidad. La película está rodada de forma magistral y huye de los tópicos que cabe esperar en un largometraje de semejante cariz. Bollaín no muestra la violencia de forma explícita, lo que resulta todavía más aterrador que el gore gratuito, pues dispara la turbada imaginación del espectador. Huelga decir que las interpretaciones de Lluís Tosar y Laia Marull son conmovedoras.

INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **ICÍAR BOLLAÍN**
- INTÉRPRETES: **LLUÍS TOSAR, LAIA MARULL**
- AUDIO: **CASTELLANO EN DOLBY DIGITAL 5.1**
- GÉNERO: **DRAMA**
- DISTRIBUIDOR: **MANGA**



PRÓXIMO NÚMERO
REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

EN EL DVD
DEMOS JUGABLES EXCLUSIVAS DE:



Demo Xbox Live
Tom Clancy's Rainbow Six 3
¡Demuestra que eres el mejor eliminando terroristas en este nivel! Hasta para un máximo de 16 jugadores.

Breakdown
Juega cuatro inmensos niveles de este peculiar título de acción en primera persona de Namco.

World Championship Rugby
Atrévete con uno de los deportes de equipo más rudos del mundo. No apto para pusilánimes.

Shadow Ops: Red Mercury
El arma más devastadora del mundo ha sido robada. Dirígete al Oriente Medio y recupérala.

Amped 2
Surca la blanca nieve a lomos de tu tabla. Tienes toda una montaña a tu disposición.

Contenido Extra
Rainbow Six 3 Carnival
Otro alucinante mapa Sharpshooter para los fanáticos del System Link.

¡VÍDEOS EN EL DVD!
- Half-Life 2
- Men of Valor: The Vietnam War
- RalliSport Challenge 2
- FlatOut
- Mortal Kombat: Deception
- Area 51
- Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy
- Star Wars: Battlefront
- BloodRayne 2
- Knights of the Temple: Infernal Crusade
- Painkiller
- Making-off de Shadow Ops: Red Mercury
- Making-off de Galleon

...Y más vídeos de juegos Xbox

NUEVOS ANÁLISIS
- Full Spectrum Warrior
- Galleon
- RalliSport Challenge 2
- Breakdown
- Red Dead Revolver
- Van Helsing

... Y más análisis de nuevos juegos presentados para Xbox.

*TODOS LOS CONTENIDOS de la Revista Oficial Xbox Edición Española están sujetos a cambios.

Microsoft XBOX

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ (499pts. URGENTE: 6€ (998pts.)



especialistas en video juegos
WWW.GAMESHOP.ES

A CORUÑA
c/Villa de Negreira, 21 - Bajo - 15010 A CORUÑA
☎ 881 914 586 EMAIL: acoruna@gameshop.es

ÁLAVA
c/Plaza San Antón, 2 - 01001 VITORIA -GASTEIZ
☎ 945 120 927 EMAIL: vitoria@gameshop.es

ALBACETE
c/Pérez Galdós, 36 - 02003 ALBACETE
☎ 967 50 72 69 EMAIL: albacete@gameshop.es

c/Nueva, 47 - 02002 ALBACETE
☎ 967 19 31 58 EMAIL: comercial@gameshop.es

c/Melchor de Macanaz, 36 - 02400 HELLÍN
☎ 967 17 61 62

c/Corredera, 50 - 02640 ALMANSA
☎ 967 34 04 20

BADAJOZ
c/Pedro Callejo Alonso, S/N - 06004 BADAJOZ
☎ 924 25 22 12 EMAIL: badajoz@gameshop.es

BARCELONA
c/Santiago Rusiñol, 31 BAJOS - 08870 SITGES
☎ 93 894 20 01

c/Parellada, 22 (LES GALERIES) - 08720
VILAFRANCA DEL PENEDES ☎ 93 892 33 22

Boulevard Diana, Escolapis, 12 Local 1B - 08800
VILANOVA I LA GELTRU ☎ 93 814 38 99 EMAIL: vilanova@gameshop.es

CÁDIZ
c/Benjumeda, 18 - 11003 CÁDIZ
☎ 956 22 04 00 EMAIL: cadiz@gameshop.es

Avda. Almirante León Herrero, S/N "C.C. SAN FERNANDO PLAZA"
11100 SAN FERNANDO ☎ 956 59 16 68

CANTABRIA
c/Juan XXIII, 1 - 39600 MALIAÑO - MURIEDAS
☎ 942 26 15 94 EMAIL: santander@gameshop.es

CÓRDOBA
c/Llanete de San Agustín, 1
14900 LUCENA ☎ 957 51 52 74

GRANADA
c/Arabial frente Hipercor - 18004 GRANADA
☎ 958 80 41 28

GUADALAJARA ¡¡PRÓXIMA APERTURA!!
Avenida Castilla, 18F - 19002 GUADALAJARA
☎ 949 22 94 96 EMAIL: guadalajara@gameshop.es

JAÉN
c/Paseo de Linarejos, 1
23700 LINARES ☎ 953 65 74 00

LAS PALMAS
c/Juan de Bethencourt, S/N "C.C. AULAGA" L-18
35600 PUERTO DEL ROSARIO (FUERTEVENTURA) ☎ 928 546 122

LEÓN
c/Antonio Valbuena, 1 - 24004 LEÓN
☎ 987 25 14 55 EMAIL: leon@gameshop.es

LLEIDA
c/Trinitaris, 4 Bajo - 25001 LLEIDA
☎ 973 200 499 EMAIL: lleida@gameshop.es

MURCIA ¡¡PRÓXIMA APERTURA!!
c/Emilio Piñero, 10 - 30001 MURCIA
☎ 968 90 43 84 EMAIL: murcia@gameshop.es

c/Maestro Mora, 20 - 30510 YECLA
EMAIL: yecla@gameshop.es

da. de La Constitución, 79 - 30870 MAZARRÓN ☎ 968 59 28 30
da. La Costa Cálida, 57 - 30860 PUERTO MAZARRÓN ☎ 968 15 40 05

TARRAGONA
c/Mare Molas, 25 BAJO - 43202 REUS
☎ 977 33 83 42

TENERIFE
c/Mónaco, 8 - Edificio Marte - 38650 LOS CRISTIANOS
RONA (TENERIFE) ☎ 922 75 30 52 EMAIL: tenerife@gameshop.es

TOLEDO
c/Cervantes, 4 BAJO - 45600 TALAVERA DE LA REINA
☎ 925 81 66 94 EMAIL: talavera@gameshop.es

VIZCAYA
c/General Eraso, 8 - 48014 DEUSTO - BILBAO
☎ 94 447 87 75 EMAIL: bilbao@gameshop.es

Avenida Antonio Miranda, 3 - 48902 BARACALDO
☎ 94 418 01 08





LLÉVATE CON CUALQUIERA DE ESTOS 3 PACKS XBOX UN JUEGO A ELEGIR ENTRE TOP SPIN O RAINBOW SIX 3

239€ Consola Microsoft XBOX + Counter Strike +Halo+Midtown Madness 3 +XBOX Communicator

OFERTA VÁLIDA HASTA FIN DE EXISTENCIAS

XBOX + RALLISPORT CHALLENGE 2


XBOX + TOP SPIN + CONTROLLER


XBOX + NINJA GAIDEN


XBOX + CRYSTAL + CONTROLLER


LLÉVATE CON TU XBOX 2 MESES DE CONEXIÓN GRATIS A XBOX LIVE!

XBOX CONTROLLER


DVD KIT XBOX


ADAPTADOR RF


BERETTA 92 FS 50/60/100 Hz — 54€

CABLE SCART ADV. SALIDA ÓPTICA — 29€

XBOX LIVE S. KIT COMMUNICATOR 29€ — 59€

XBOX LIVE + ADSL WANADOO — 99€

5.1 4GAMERS — 149€

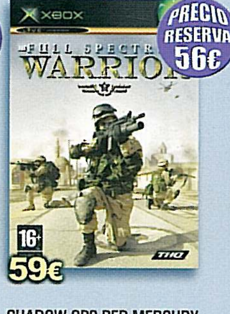
SUPER VGA BOX COMPATIBLE TODO TIPO DE MONITORES — 89€



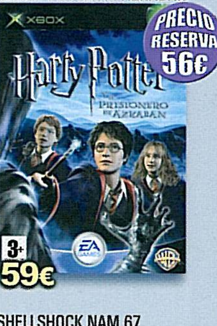


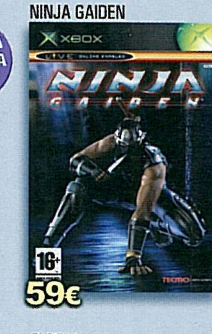


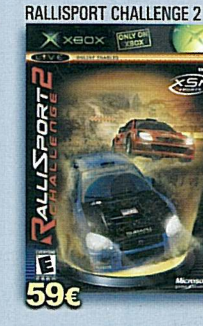
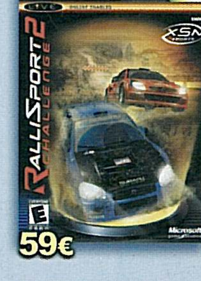
DRIV3R +TAZA o GORRA — PRECIO RESERVA 56€ — 59€

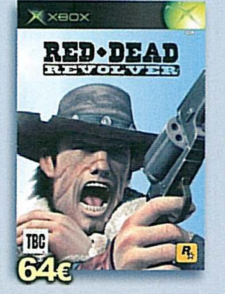

FULL SPECTRUM WARRIOR — PRECIO RESERVA 56€ — 59€


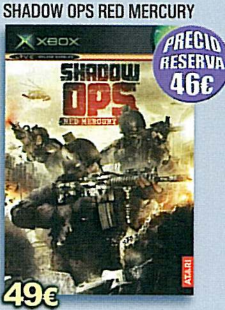
HARRY POTTER P. AZKABAN — PRECIO RESERVA 56€ — 59€

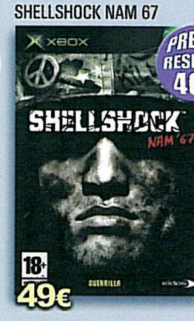


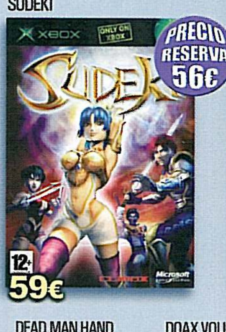
NINJA GAIDEN — 59€


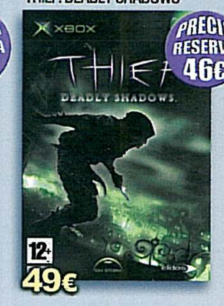
RALLISPORT CHALLENGE 2 — 59€



RED DEAD REVOLVER — 64€


SHADOW OPS RED MERCURY — PRECIO RESERVA 46€ — 49€


SHELLSHOCK NAM 67 — PRECIO RESERVA 46€ — 49€



SUDEKI — PRECIO RESERVA 56€ — 59€



THIEF: DEADLY SHADOWS — PRECIO RESERVA 46€ — 49€


BREAKDOWN — HAZ TU RESERVA — 59€


BRUTE FORCE — 29€


ALIAS — 59€


COMBAT ELITE — HAZ TU RESERVA — 59€


COUNTER STIKE — 39€


DEAD MAN HAND — 49€


DOAX VOLLEYBALL — 29€



EURO 2004 — 59€



GALLEON — PRECIO RESERVA 56€ — 59€

GTA PACK — 64€

HITMAN CONTRACTS +CAMISETA — 49€

INDY CAR 2005 — HAZ TU RESERVA — 59€

MANHUNT — 64€

MTV 3 — HAZ TU RESERVA — 49€

PSI OPS — HAZ TU RESERVA — 59€

R RACING — 59€



RUN LIKE HELL — 59€

SHREK 2 — HAZ TU RESERVA — 59€

SPIDERMAN 2 — HAZ TU RESERVA — 59€

SPLINTER CELL 2 — 59€

SYBERIA II — 49€

THE SUFFERING — 59€

TOCA RACE DRIVER 2 — 49€

VAN HELSING — 59€

